

Komputer

czytasz • rozumiesz • grasz

ŚWIAT

5/2002

M A J

magazyn o grach
komputerowych
z płytą CD-ROM

nr indeksu 0035 3957
ISSN 1507-5621

GRY

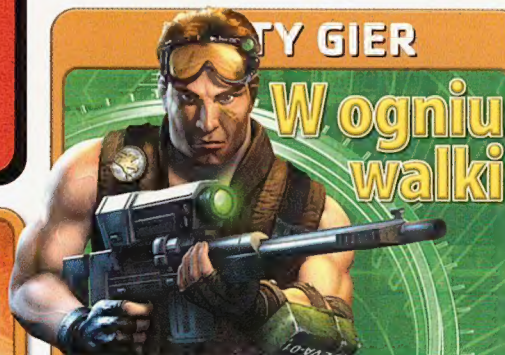
Test polskiego wydania gry

Myth III Era Wilka

Triumf barbarzyńcy

12 stron
opisów
i porad

pismo + CD-ROM
z pełną wersją gry
Hype: The Time Quest
TYLKO 7,50 zł w tym 7% VAT



Akcja **Command
& Conquer:
Renegade**

Przygoda **Wizardry 8**

Strategia **Kohan**

Strategia **Ś.W.I.N.I.A.**

Wyciąg **Offroad**

MINITESTY

Tony Hawk's Pro Skater 3,
Warlords: Battlecry II, Jazz & Faust

ŚCIĄGAWKI

Kroczymy
drogą
smoka



Przygoda **Gorasul**

Strategia **Kohan: Immortal
Sovereigns**

Akcja **Hype: The Time
Quest**

TAJNE KODY

Rally Trophy, Medal of Honor:
Allied Assault, Pool of Radiance 2

RYNEK

Łatki:
obowiązek
wydawców
wobec klientów

pełna wersja

CD-ROM
w każdym numerze

Hype: The Time Quest

gra zręcznościowa na PC po polsku

+ wersja demo gry

Akcja ■ Virtua Tennis

+ 10 minigier, w tym:

- Akcja ■ Chicken Invaders
- Logiczna ■ Absolute Mastermind
- Akcja ■ Galactic Patrol
- Akcja ■ Island Wars!
- Akcja ■ Zetrix

+ sterowniki, DirectX Buster,
10 łatek do gier



gra zręcznościowa
na PC po polsku
Hype
The Time Quest

pełna wersja

**PEŁNA
WERSJA!**

Wersja demo
Virtua Tennis

10 minigier

- Absolute Mastermind
- Chicken Invaders
- Galactic Patrol
- Island Wars!
- Kasbrik
- Memory
- Passage 3

EXTRA! 10 łatek do 8 gier
DirectX Buster 2.0
CD-ROM z numeru 5, maj 2002.

WITAJ W ŚWIECIE

Twoja armia może się składać z wyszkolonych wojowników, przerażających bestii oraz potężnych magów, których możesz rekrutować w Wieżach Magów.

Potwory, takie jak Złoty Golem, są strażnikami ważnych punktów na mapie. Aby dostać się do nich, będziesz musiał stoczyć ciężkie boje!

Potężne mury ułatwią Ci obronę w obleganym zamku.

Teraz Twoja armia może przepływać przez rzeki dzięki mostom.

HEROESTM IV of MIGHT AND MAGIC[®]

Heroes of Might and Magic[®] IV to coś więcej niż kontynuacja kultowej gry strategicznej. To wielkie wydarzenie dla wszystkich graczy z całego świata! W końcu nadszedł ten wyjątkowy moment, na który niecierpliwie czekali wszyscy miłośnicy gier w Polsce! Najnowsza część strategii wszech czasów – Heroes of Might and Magic[®] IV – trafiła właśnie na półki sklepowe!!!

Heroes of Might and Magic[®] IV jest unikalnym połączeniem nowych i znanych z poprzednich części rozwiązań. Całkowicie nowy „silnik” pozwalający na wyświetlenie oszałamiającej grafiki, nowy system magii, nowe kampanie, profesje bohaterów, czary, potwory i miasta, to tylko wierzchołek góry lodowej! HeroesTM IV to przede wszystkim wyjątkowo wciągająca strategia przesycona niezwykłym, magicznym klimatem. To ekscytująca eksploracja tajemniczych zakątków ogromnego świata pełnego tajemnic i niezwykłych przygód. HeroesTM IV to również unikalne połączenie najlepszych elementów RPG i przygodówki z grą strategiczną. Są to cechy, za które seria HeroesTM jest uwielbiana przez 4,5 miliona fanów na całym świecie! Również i Ty możesz się do nich przyłączyć. Nie stój bezczynnie. Nie pomini tego wyjątkowego wydarzenia!



UWAGA!
Do sprzedaży trafiła nowa
seria eXtra Gra Wielkie Hity.
Znajdziesz w niej:

**HEROES OF MIGHT AND MAGIC[®] III
WRAZ Z DODATKIEM
ARMAGEDDON'S BLADE
ZA 26.99 PLN!**

Szukaj w punktach sprzedaży prasy!
Więcej informacji na stronie
www.extragra.com

Twoi bohaterowie mogą
nauczyć się zaklęć z pięciu szkół
magii (każda z pięcioma stopniami
wtajemniczenia), odwiedzając
m.in. Świątynię Śmierci.

Odwiedzaj wszystkie nietypowe
miejsca na mapie. Dostaniesz
w nich do wykonania misje
specjalne, a za ich wypełnienie,
wyjątkowe magiczne przedmioty.

Kopalnie to źródło surowców niezbędnych dla
rozwoju Twego państwa. Mogą znajdować się
w jednej z trzech postaci: niezagospodarowane
żłóża, działające lub opuszczone kopalnie.

SPRZEDAŻ WYSŁĘKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWÓJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

3DOTM

NEW WORLD COMPUTING

Gra Polecana Przez:
wp.pl
gry.wp.pl

MOCY I MAGII™!

Wyroczone to miejsca, które pozwolą Ci odnaleźć ukryte skarby lub potężne artefakty.

Ufortyfikowane warownie zapobiegną przedostaniu się wrogich jednostek pod Twój zamek.

Magiczne przedmioty jak np. Szafir Zdrowia zwiększą Twoje umiejętności. Dzięki nim Twój bohater stanie się potężnym wojownikiem.

- Po raz pierwszy Twój bohater nie tylko dowodzi jednostkami, ale również wykorzystuje swoje umiejętności w bezpośredniej walce z innymi bestiami.
- Zupełnie nowy sposób przedstawiania akcji. Możliwość wyświetlania grafiki i efektów specjalnych w rozdzielczości do 1280x1024!
- Całkowicie nowy, rozbudowany edytor map, dzięki któremu możesz z łatwością tworzyć własne scenariusze i wymieniać się nimi z przyjaciółmi.
- Ponad 140 godzin rozgrywki. Nowe, szczegółowo opracowane scenariusze oraz 7 olbrzymich kampanii w świecie Mocy i Magii.
- 11 startowych klas bohaterów i 37 profesji zaawansowanych, pozwalających w dowolny sposób rozszerzyć zdolności Twojego bohatera.
- Możliwość wyboru określonej profesji dla każdego członka Twojej armii!
- Całkowicie nowy, rozbudowany system magii - 5 nowych szkół, każda z pięcioma poziomami wtajemniczenia.
- Ponad 60 różnych rodzajów istot - od przerażających bestii jak hydry czy trolle po szlachetnych wojowników, rycerzy i magów.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt.

Tylko w Polsce gra **Heroes™ of Might and Magic™ IV** jest wydana w wyjątkowym, ekskluzywnym zestawie. W jego skład wchodzi:

- **Heroes™ of Might and Magic™ I**
 - **Heroes™ of Might and Magic™ II**
- w ekskluzywnym pudełku DVD, obie gry w polskiej wersji językowej
- **Heroes™ of Might and Magic™ IV**
- w ekskluzywnym pudełku DVD w polskiej wersji językowej

W sumie 3 fantastyczne gry w rewelacyjnie niskiej cenie 99,90 PLN!

Część bestii, jak np. Czarne Smoki, prowadzi wędrowny tryb życia. Można je spotkać w różnych częściach świata Mocy i Magii.

Jeśli zabraknie Ci środków do rozwoju miast powinieneś wybrać się na poszukiwania Generatora Surowców. Znajdziesz w nim niewielkie ilości złota oraz niezbędne surowce.

Wędrowni kupcy zaopatrzą Cię w lecznicze i magiczne napoje.

Jeśli Twój skarbiec świeci pustkami, powinieneś wyruszyć na poszukiwania legendarnej Zatoki Piratów. Możesz tam znaleźć góry złota! Pamiętaj jednak, że piraci nie oddadzą go tak łatwo.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Więcej informacji o Heroes of Might and Magic™ IV znajdziesz na stronie <http://heroes.cdprojekt.com>



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

To nie osobistego

PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA

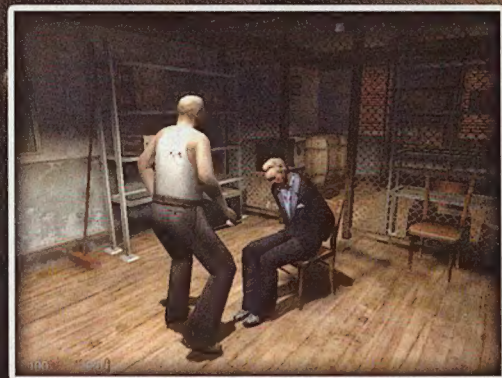
99
przystępna cena



WŁADZA



RODZINA



SZACUNEK



PLAY
www.play-it.pl

współwydane przez:



opracowane



patronat:



©Copyright 2002 Illusion Softworks. Mafia and the Mafia logo are trademarks of Illusion Softworks. Published by Gathering of Developers. Gathering of Developers is a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.



Marcin Przasnyski
dyrektor wydawniczy

Drodzy Czytelnicy!



Aleksy Uchański
redaktor naczelny

Zadania sprzedawcy nie kończą się na zainkasowaniu gotówki. Producent zapewnia gwarancję, a sklep rękojmię, czyli prawo do zwrotu wadliwego towaru. W wypadku kłopotów przysługuje nam też pomoc techniczna.

Jednak gry często są nieuzasadnionym wyjątkiem od tej reguły. Już w umowie licencyjnej producent wypiera się odpowiedzialności za wszelkie usterki z wyjątkiem uszkodzeń płytki. Rynekowej konkurencji zawdzięczamy, że istnieją linie pomocy technicznej, a wadliwa gra jest naprawiana przez wydawcę oddzielnie program, tak zwany łatką, czyli po angielsku patch (wymowa: pacz).

I tu problem: angielska łatka z reguły nie pasuje do polskojęzycznej wersji gry. Obowiązkiem polskiego wydawcy jest więc dostarczenie jej działającej wersji. Jak firmy sprzedające gry radzą sobie z tym zadaniem? Nie tak dobrze, jak byśmy sobie życzyli. Piszemy o tym w dziale Rynek w artykule Łatki do naprawy na stronie 74.

Liczymy, że wydawcy się poprawiają, zwłaszcza że inne ich działania zasługują na pochwałę. Na przykład większość testowanych w tym numerze gier jest w polskiej wersji i kosztuje poniżej 80 złotych.

PS. Razem z tym numerem **GIER** do kiosków trafiają też **GRY EXTRA**, nasze wydanie specjalne o strzelaninach 3D z trzema płytami i pełną wersją gry Descent 3 po polsku za 14,80 złotych. Życzymy przyjemnej lektury!

W TYM NUMERZE

Tak testują **GRY** 6

AKTUALNOŚCI

Doniesienia z kraju i ze świata	8
Nowe gry i akcesoria	8
Wzloty i upadki	12
Zapowiedzi polskich wydawców gier	13

MINITESTY

PC Warlords: Battlecry II	
strategia (na rynku w połowie roku)	14
PC Zaginiona tarcza wikinga	
przygoda (w sklepach)	14
PC Jazz & Faust	
przygoda (na rynku w II kwartale)	16
PC Another War	
przygoda (na rynku w maju)	16
PC Tony Hawk's Pro Skater 3	
akcja (na rynku w kwietniu)	17

TESTY GIER

PC	Myth III: Era Wilka	strategia (w sklepach)	18
PC	Command & Conquer: Renegade		
	akcja (w sklepach)		24
PC	Kohan: Immortal Sovereigns		
	strategia (w sklepach)		28
PC	Wizardry 8	przygoda (w sklepach)	30
PC	Ś.W.I.N.I.A.	strategia (w sklepach)	32
PC	Offroad	wyścig (w sklepach)	34
PC	Zoo Tycoon	strategia (w sklepach)	36

PC	Pool of Radiance: Ruiny Myth Drannor	
	przygoda (w sklepach)	38
PC	Colobot	
	strategia (w sklepach)	40
PC	Solaris 1.0.4.	
	akcja (w sklepach)	42
PC	Śnieżny rajd	
	wyścig (w sklepach)	44
PC	Tanie granie – test czterech tanich gier	
		46

ŚCIĄGAWKI

PC	Hype: The Time Quest	
	akcja (pełna wersja gry na płycie CD)	48
PC	Myth III: Era Wilka	strategia
PC	Gorasul: Dziedzictwo smoka	
	przygoda	64
PC	Kohan: Immortal Sovereigns	
	strategia	68
PC	Tajne kody do czterech popularnych gier	72

RYNEK

Łatki do naprawy	74
Najniższe ceny w kraju	79
Praktyczne kontakty – adresy wydawców gier	79
Kiosk GIER i Rynek pism o grach	78
Komputer dla gracza	80

OD REDAKCJI

Redakcja odpowiada	76
Na pomoc!	76
Formularz prenumeraty	81
Leksykon – wyjaśnienie trudniejszych pojęć	82
W następnym numerze	82

PŁYTA CD-ROM

W razie problemów z płytą prosimy o kontakt z redakcją pod numerem (0 prefiks 22) 608 43 33 od poniedziałku do piątku w godzinach od 9 do 16

Hype The Time Quest

gra zręcznościowa na PC po polsku

PŁYTA CD

Jeżeli jej brakuje, reklamuj egzemplarz u kioskarsza

EXTRA!

CD-ROM z numeru 5, maj 2002

Komputer

GRY

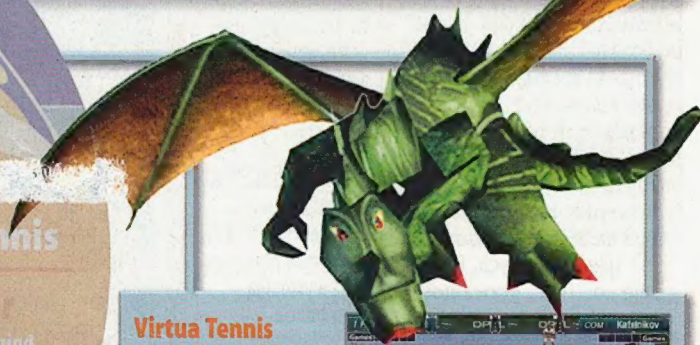
Płyta jest integralną częścią czasopisma i nie może być sprzedawana oddzielnie

Pełna wersja gry zręcznościowej na PC po polsku

Hype: The Time Quest

Wymagania sprzętowe: P 200 MHz, 32 MB RAM, 510 MB miejsca na dysku

ściągawka na stronie 48



Virtua Tennis

gra sportowa na PC

Enter – start
 – poruszanie zawodnikiem
 – uderzenie
 – lob
 – menu gry
 – wyjście z gry



DirectX 8.1 PL • DirectX Buster 2.0 • DivX 5 Bundle
 nVidia Detonator3 6.31 • nVidia DetonatorXP 28.32

Łatki do gier: Civilization III, C&C: Renegade, Gorasul, Operation Flashpoint, Oriental Noce, The Settlers IV, Return to Castle Wolfenstein

Tak testują GRY

GRY oceniają rzetelnie i wnikliwie. Ostrzegają przed bublami, piętnują błędy, polecają dopracowane gry i chwala ich zalety. Poniżej przedstawiamy nasz unikatowy styl

- **GRY** to **czasopismo z CD** za 7,50 złotych. Rzetelne testy, szczegółowe informacje oraz pełna wersja gry po polsku za dobrą cenę – oto nasze największe atuty.
- Podstawą **GIER** są **wyczerpujące testy**. Zawsze sprawdzamy, jak testowane gry działają na 36 różnych pecetach.
- Pracuje dla nas **duży i doświadczony zespół** redakcyjny. Testujemy i przechodzimy najtrudniejsze gry. Testy są wspólnym dziełem redakcji, dlatego nie podpisujemy ich nazwiskami autorów. Zespół **GIER** zbiorowo prezentuje się w stopce redakcyjnej.
- Wiele pism testuje gry, których nie ma w sklepach: wersje angielskie, beta, a nawet próbne wersje demo. Tak nie wolno! **GRY** wyraźnie odróżniają **testy gier** – ostatecznych, dostępnych w Polsce wersji – od **minitestów** powstających na podstawie innych materiałów.
- Nasze **testy gier** mają przejrzystą konstrukcję. Używamy ocen szkolnych: od 1 (niedostateczna) do 6 (celująca). Oto elementy tabeli testowej.
- To kwestia gustu, że lubimy właśnie tę grę, podczas gdy jest tyle podobnych. Decyduje o tym **grywalność** – przyjemność z zabawy. W **GRACH** ta cecha ma najwyższą wagę!
- **Pomoc techniczna**. Sprawdzamy, jak firmy troszczą się o klienta, który kupił ich grę.
- **Łatwość instalacji**. Gry konsolowe to ideal: wkładamy płytę i wciskamy guzik. Gry na pecety dostają najwyższą ocenę bardzo dobrą.
- **Odnalazienie**. Sprawdzamy, czy usunięcie gry nie sprawia kłopotów i czy na twardym dysku nie zostają po niej niepotrzebne pliki.
- **Podręcznik użytkownika**. Często zamiast instrukcji

- dostajemy złe przetłumaczone i niechlujnie wydaną broszurkę. **GRY** nie puszczają tego płazem! Czytamy i oceniamy każdy podręcznik do testowanej gry.
- **Sterowanie**. Im więcej urządzeń daje się wykorzystać w grze, tym wyższa jest nasza ocena.
- W tabeli testowej oceniamy i podajemy też: **Poziom trudności**, **Obsługę akceleratorów graficznych**, **Liczbę opcji konfiguracyjnych**, **Język gry**, **Dialogi mówione**, **Maksymalną liczbę graczy**.
- **Zapis stanu gry**. W niektórych grach nie ma takiej opcji

Nasi specjaliści chwalą gry oryginalne i dopracowane. Dla wtórnych i słabych nie mają litości

- albo korzystamy z niej tylko w wyznaczonych miejscach.
- **Jakość grafiki**. Oceniamy ostrość, kolorystykę, rozdzielczość, a zwłaszcza estetykę.
- **Dźwięk i muzyka**. Oceniamy poziom techniczny oraz artystyczny efektów i muzyki.
- **Zakres fabularny i merytoryczny gry**. Sprawdzamy, czy założenia gry są zgodne ze zdrowym rozsądkiem, zaś przedstawione w niej fakty – z rzeczywistością.
- **Punkty dodatnie/ujemne**. Za specyficzne cechy, które nie są ujęte w tabeli, przyznajemy dodatkowe punkty premiujące lub karzące grę.

- **Współczynnik Cena/Jakość**. Parametr ten mówi wprost, co dostajemy za swoje pieniądze. Gry mierne i niedostateczne oceniamy według zaostrożonej skali.
- Tabele wyników zamyka **Cena dystrybutora**. Ponadto co miesiąc **GRY** szukają dobrych ofert i podają **najniższą znaną cenę**.
- W naszej rubryce **Tanie granie** testujemy gry, które kosztują mniej niż 50 złotych.
- Tabela **Najtańsze na rynku** zawiera najlepsze oferty cenowe zgłoszone nam w danym miesiącu przez sprzedawców i znalezione przez **GRY**.

- W rubryce **Pecet dla gracza GRY** proponujemy trzy konfiguracje peceta do grania: ekonomiczną, optymalną oraz doskonałą.
- W tabeli **Zapowiedzi wydawniczych** podajemy zapowiedziane przez wydawców terminy ukazywania się gier w Polsce.
- Jesteśmy dumni z naszej **plastyki CD-ROM**. Gry i demo łatwo się instaluje dzięki przejrzystemu menu. Nasze pełne wersje gier zawsze są w polskiej wersji językowej.
- **Pytania? Problemy? Sugestie?** Czekamy na nie pod numerem (0 prefixu 22) 608 41 13 w piątki od 12 do 17.

Gra strategiczna na PC

● Już z pierwszego zdania wstępu do testu wynika, z jakim typem gry i na jaką platformę mamy do czynienia

● W tej ramce opisujemy, jak wygląda typowy przebieg rozgrywki. Nawet bez komputera czujecie się, jakbyście grali!

Windows 95/98 SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

● **GRY** testują surowo, ale sprawiedliwie. Szczegóły widać jak na dłoni, a subiektywna ocena grywalności jest oddzielona od obiektywnych wyników testowania gry

TREŚĆ GRY
Tu streszczamy fabułę i tłumaczymy, jak wygląda rozgrywka. Ustalamy także gatunek gry

INSTALACJA
Przedstawiamy przebieg instalacji i wszystkie problemy, jakie występują w jej trakcie

TECHNIKA
Tu opisujemy dźwięk i grafikę, oceniamy obsługę i sztuczną inteligencję komputera, wskazujemy problemy techniczne

WERDYKT
Oto nasz wyrok z uzasadnieniem. Podsumowujemy silne i słabe punkty gry. Piszemy, kogo ona zainteresuje

Colobot

W tej ramce opisujemy, jak wygląda typowy przebieg rozgrywki. Nawet bez komputera czujecie się, jakbyście grali!

W tej ramce opisujemy, jak wygląda typowy przebieg rozgrywki. Nawet bez komputera czujecie się, jakbyście grali!

W tej ramce opisujemy, jak wygląda typowy przebieg rozgrywki. Nawet bez komputera czujecie się, jakbyście grali!

DETALE
● W tej ramce pokazujemy różne istotne drobiazgi, które są charakterystycznymi elementami testowanej gry

Oto oznaczenie gier zawierających przemoc
Tak oznaczamy gry po polsku
A tak przedstawiamy gry po angielsku

● Ważne informacje: ocena jakości, współczynnik Cena/Jakość, cena dystrybutora i cena atrakcyjna

WAGA 50% **Ocena** 4,00
Ocena częściowa i jej procentowy wpływ na końcową ocenę jakości

Proste kolorystyczne oznaczenie rubryk pomaga szybko odnaleźć szukane działu

Skala ocen Cena/Jakość

celująca	→	poniżej 10
bardzo dobra	→	od 10,01 do 20
dobra	→	od 20,01 do 30
dostateczna	→	od 30,01 do 40
mierna	→	od 40,01 do 50
niedostateczna	→	powyżej 50

INTERNET

24h

www.PLAY.com.pl
http://www.PLAY.com.pl

**KUPIJ
NAJTANIEJ!
PEŁEN
ASORTYMENT
PROMOCJE**

PROMOCJE

1. MIDNIGHT RACING PL GRATIS*
2. PLAKAT GRATIS*
3. KOSZULKA GRATIS*
4. DARMOWA PRZESYŁKA*
5. PODKŁADKA GRATIS*
6. POKROWIEC NA 24CD*
7. FIRMOWY PLECAK*

*REGULAMIN PROMOCJI PRZECZYTAJ!
Promocja nr 1-2, dotyczy każdego zamówienia. Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Promocja nr 3-5 dotyczy zamówień powyżej 100zł. Wybierz jedną z promocji i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Promocja nr 6-7 dotyczy zamówień powyżej 200zł. Wybierz jedną z promocji i podaj nam swój wybór przy zamówieniu.

ZAMÓWIENIA • KONTAKT

NOWOŚĆ - zamów SMS-em
Wysyłaj sms pod numer +48 504 324 130 podając swoje dane i zamawianą grę. Potwierdzenie otrzymasz niezwłocznie!

PLAY.com.pl
CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
TEL. 0 (prefix) 22 833 39 56
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 504 324 130
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP - WARSZAWA 01-652
ul. Potocka 14 paw.3

Car Tycoon to strategia ekonomiczna poświęcona przemysłowi samochodowemu. Charakterystyczne cechy:

- 56 lat motoryzacji w 40 różnych scenariuszach.
- Planowanie strategii produkcji i dystrybucji.
- Szpiegostwo przemysłowe i sabotaż.
- Możliwość zaprojektowania własnego samochodu z 96 dostępnych elementów.
- Ponad 400 modeli samochodów z lat 1950-2006.



28zł (PL) CAR TYCOON

Starmageddon - gra określana jest jako "kosmiczny RTS 3D nowej generacji". Cierpie ona wszystkimi co najlepsze z klasycznych gatunków, wzbogacone o niesamowite scenariusze. Planowanie strategii produkcji i dystrybucji. Szpiegostwo przemysłowe i sabotaż. Możliwość zaprojektowania własnego samochodu z 96 dostępnych elementów. Ponad 400 modeli samochodów z lat 1950-2006.



45zł (PL) STARMAGEDDON



W pełnej ofercie ponad 1000 pozycji na stanie

NAJCIEKAWSZE GRY na PC		
3D GAME MAKER (PL) N 64zł	404.	DUKE NUKEM 3D
A.D.2044 2CD (PL) N 19zł	405.	DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT
ACE VENTURA (PL) N 45zł	406.	DUNGEON SIEGE 2 PL
ADAM I PIKAT BARNABA 1+2 (PL) N 65zł	407.	DUNGEON SIEGE 2 PL 2002
ADAM I PIKAT BARNABA 2 (PL) N 47zł	408.	EARTH: LOST SOULS (PL)
AGENT GUNBAR (PL) N 65zł	409.	EARTH 2140 (PL) + 134 MISJE
AGHARTA (PL) 2 CD	410.	EARTH 2150 (PL) 2CD
AIRPORT	411.	EARTHWORM JIM 3DPL
ALICE	412.	EARTH 2150 (PL) 2CD
ALIEN NATIONS (PL)	413.	EMERGENCY
ALIEN NATIONS 2+1 (PL) PODKŁ.	414.	EMPEROR BATTLE FOR DUNE
ALIEN VS PREDATOR 1 (PL)	415.	EMPIRE EARTH (PL)
ALIEN VS PREDATOR 2 (PL)	416.	EMPEROR BATTLE FOR DUNE
ALONE IN THE DARK 4	417.	ETHEREALIS (PL)
ARCANUM	418.	EUROPA UNIVERSALIS (PL)
ARMORED PIST 3	419.	EUROPA UNIVERSALIS 2 (PL)
ARTHUR'S KNIGHT 2 (PL)	420.	F1 2001
ATLANTIS 1 (PL)	421.	F1 RACING
ATLANTIS 2 (PL)	422.	F16 AGGRESSOR
ATLANTIS 3 (PL)	423.	F-22 LIGHTNING 3
ATLANTIS 4 (PL)	424.	F-22 RAPTOR
BALDURS GATE 1 (PL)	425.	FALLOUT 1
BALDURS GATE 2 THRON SHALL (PL)	426.	FALLOUT TACTICS 60D (PL)
BATTLE ISLE (PL)	427.	FARADON (PL)
BATTLE REALMS (PL)	428.	FAUST (PL)
BLACK & WHITE (PL)	429.	FIFA 99
BLACKWATER CREATURE ISLES	430.	FIFA 2000
BLADE RUNNER	431.	FIFA 2001
BROKEN SWORD 2 (PL)	432.	FIFA WORLD CUP 2002
BRVZ 3000 (PL)	433.	FIGHTING FORCE
CAC RENEGADE	434.	FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO
CAPITALISM 2 (PL) 24.04.2002	435.	FLIGHT UNLIMITED 2
CARMAGEDDON 2000 TOR	436.	FREEDOM FOWNE
CHAMPION. MAN 0102	437.	FREEPRESS 2 (PL)
CHAMPIONSHIP MAN 3+UGA (PL)	438.	GABRIEL KNIGHT 3
CIVILIZATION 2: PROBA CZASU (PL)	439.	GET 3D
CIVILIZATION 3	440.	GHOST RECON (PL)
CIVILIZATION CALL TO POWER 2	441.	GHOST (PL)
CODENAME OUTBREAK (PL)	442.	GUINNESS CHRONICLES (PL)
COLUM MCGRAE RALLY (PL)	443.	GILBERT GOODMATE (PL)
COLUM MCGRAE RALLY 2 (PL)	444.	GLUPO 2 KOSZULKA (PL) 4CD
COMAR BARBARIAN (PL)	445.	GOPY (PL)
COMMANCHE 3	446.	GORAZUL 4CD (PL)
COMMANCHE 4	447.	GOODY (PL)
COMMANDOS BEHIND ENEMY L	448.	GRAND PRIX 3 (PL)
CONQUEST FRONTIER WARS (PL)	449.	GTA 2 (PL) + KOSZULKA
CORSAR (PL)	450.	GTA 2 (PL) 1.6-2002
CROC 2	451.	GUNMAN CHRONICLES
CUE CLUB (PL)	452.	HALF LIFE: GENERACJA 2.5
CZERNY KAPTUREK (PL)	453.	HALF LIFE: GENERACJA 3.0
DARKSTONE	454.	HARRY POTTER KAMIEŃ (PL)
DELTA FORCE 2	455.	HEROES 2+3+4+5+6+7+8
DELTA FORCE 3	456.	HEROES 2+3+4+5+6+7+8
DESCENT 3 (PL)	457.	HEROES COMP. H2+H3+AR+SH...
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	458.	HEROES MAM 3 (PL) + HERO 2
DEUS EX	459.	HEROES MAM 3 (PL) 3-2002
DIABLO 1	460.	HEROES SHADOW OF 3 (PL) + H2
DIABLO 2 PAN ZNISZCZENIA (PL)	461.	HODONKENDENGE 04-2002
DIABLO 2 PAN ZNISZCZENIA (PL)	462.	HTMAN 2 5-06-2002
DIY BY THE SWIND (PL)	463.	HODONKENDENGE 04-2002
DIY HARD TRIOLOGY 2	464.	HODONKENDENGE 04-2002
DISNEY'S HERCULES	465.	HODONKENDENGE 04-2002
DRUNK AND FERRISBET	466.	HODONKENDENGE 04-2002
DROGHTHER AIRPK	467.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE	468.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2	469.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL	470.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	471.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	472.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	473.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	474.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	475.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	476.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	477.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	478.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	479.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	480.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	481.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	482.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	483.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	484.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	485.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	486.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	487.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	488.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	489.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	490.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	491.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	492.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	493.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	494.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	495.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	496.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	497.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	498.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	499.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	500.	HODONKENDENGE 04-2002

W pełnej ofercie ponad 1000 pozycji na stanie

ZAMÓW PRZED PREMIERA		
3D GAME MAKER (PL) N 64zł	404.	DUKE NUKEM 3D
A.D.2044 2CD (PL) N 19zł	405.	DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT
ACE VENTURA (PL) N 45zł	406.	DUNGEON SIEGE 2 PL
ADAM I PIKAT BARNABA 1+2 (PL) N 65zł	407.	DUNGEON SIEGE 2 PL 2002
ADAM I PIKAT BARNABA 2 (PL) N 47zł	408.	EARTH: LOST SOULS (PL)
AGENT GUNBAR (PL) N 65zł	409.	EARTH 2140 (PL) + 134 MISJE
AGHARTA (PL) 2 CD	410.	EARTH 2150 (PL) 2CD
AIRPORT	411.	EARTHWORM JIM 3DPL
ALICE	412.	EARTH 2150 (PL) 2CD
ALIEN NATIONS (PL)	413.	EMERGENCY
ALIEN NATIONS 2+1 (PL) PODKŁ.	414.	EMPEROR BATTLE FOR DUNE
ALIEN VS PREDATOR 1 (PL)	415.	EMPIRE EARTH (PL)
ALIEN VS PREDATOR 2 (PL)	416.	EMPEROR BATTLE FOR DUNE
ALONE IN THE DARK 4	417.	ETHEREALIS (PL)
ARCANUM	418.	EUROPA UNIVERSALIS (PL)
ARMORED PIST 3	419.	EUROPA UNIVERSALIS 2 (PL)
ARTHUR'S KNIGHT 2 (PL)	420.	F1 2001
ATLANTIS 1 (PL)	421.	F1 RACING
ATLANTIS 2 (PL)	422.	F16 AGGRESSOR
ATLANTIS 3 (PL)	423.	F-22 LIGHTNING 3
ATLANTIS 4 (PL)	424.	F-22 RAPTOR
BALDURS GATE 1 (PL)	425.	FALLOUT 1
BALDURS GATE 2 THRON SHALL (PL)	426.	FALLOUT TACTICS 60D (PL)
BATTLE ISLE (PL)	427.	FARADON (PL)
BATTLE REALMS (PL)	428.	FAUST (PL)
BLACK & WHITE (PL)	429.	FIFA 99
BLACKWATER CREATURE ISLES	430.	FIFA 2000
BLADE RUNNER	431.	FIFA 2001
BROKEN SWORD 2 (PL)	432.	FIFA WORLD CUP 2002
BRVZ 3000 (PL)	433.	FIGHTING FORCE
CAC RENEGADE	434.	FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO
CAPITALISM 2 (PL) 24.04.2002	435.	FLIGHT UNLIMITED 2
CARMAGEDDON 2000 TOR	436.	FREEDOM FOWNE
CHAMPION. MAN 0102	437.	FREEPRESS 2 (PL)
CHAMPIONSHIP MAN 3+UGA (PL)	438.	GABRIEL KNIGHT 3
CIVILIZATION 2: PROBA CZASU (PL)	439.	GET 3D
CIVILIZATION 3	440.	GHOST RECON (PL)
CIVILIZATION CALL TO POWER 2	441.	GHOST (PL)
CODENAME OUTBREAK (PL)	442.	GUINNESS CHRONICLES (PL)
COLUM MCGRAE RALLY (PL)	443.	GILBERT GOODMATE (PL)
COLUM MCGRAE RALLY 2 (PL)	444.	GLUPO 2 KOSZULKA (PL) 4CD
COMAR BARBARIAN (PL)	445.	GOPY (PL)
COMMANCHE 3	446.	GORAZUL 4CD (PL)
COMMANCHE 4	447.	GOODY (PL)
COMMANDOS BEHIND ENEMY L	448.	GRAND PRIX 3 (PL)
CONQUEST FRONTIER WARS (PL)	449.	GTA 2 (PL) + KOSZULKA
CORSAR (PL)	450.	GTA 2 (PL) 1.6-2002
CROC 2	451.	GUNMAN CHRONICLES
CUE CLUB (PL)	452.	HALF LIFE: GENERACJA 2.5
CZERNY KAPTUREK (PL)	453.	HALF LIFE: GENERACJA 3.0
DARKSTONE	454.	HARRY POTTER KAMIEŃ (PL)
DELTA FORCE 2	455.	HEROES 2+3+4+5+6+7+8
DELTA FORCE 3	456.	HEROES 2+3+4+5+6+7+8
DESCENT 3 (PL)	457.	HEROES COMP. H2+H3+AR+SH...
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	458.	HEROES MAM 3 (PL) + HERO 2
DEUS EX	459.	HEROES MAM 3 (PL) 3-2002
DIABLO 1	460.	HEROES SHADOW OF 3 (PL) + H2
DIABLO 2 PAN ZNISZCZENIA (PL)	461.	HODONKENDENGE 04-2002
DIABLO 2 PAN ZNISZCZENIA (PL)	462.	HTMAN 2 5-06-2002
DIY BY THE SWIND (PL)	463.	HODONKENDENGE 04-2002
DIY HARD TRIOLOGY 2	464.	HODONKENDENGE 04-2002
DISNEY'S HERCULES	465.	HODONKENDENGE 04-2002
DRUNK AND FERRISBET	466.	HODONKENDENGE 04-2002
DROGHTHER AIRPK	467.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE	468.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2	469.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL	470.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	471.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	472.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	473.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	474.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	475.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	476.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	477.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	478.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	479.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	480.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	481.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	482.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	483.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	484.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	485.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	486.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	487.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	488.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	489.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	490.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	491.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	492.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	493.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	494.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	495.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	496.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	497.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	498.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	499.	HODONKENDENGE 04-2002
DUNGEON SIEGE 2 PL 2002	500.	HODONKENDENGE 04-2002

Doniesienia

Unreal coraz bliżej

Firma Infogrames podała datę premiery kontynuacji dwóch nadchodzących trójwymiarowych strzelanin z serii Unreal. Unreal Tournament 2003 ukaże się jeszcze w lecie tego roku, natomiast Unreal 2 pojawi się w sklepach dopiero przed gwiazdką.

Nietypowa kontynuacja Tropico

Tropico, gra strategiczna, w której wcielaliśmy się w dyktatora małego państwa, wkrótce doczeka się niezwyklej kontynuacji. W Pirate Cove będziemy rządzić piracką wysepką w XVII wieku. **GROM** podobna się ten pomysł!

Ciekawe podejście do wyścigów

W ukazujących się w wakacje wyścigach Total Immersion Racing będziemy jeździć na najsłynniejszych torach świata. Twórcy kładą główny nacisk nie na grafikę, ale na inteligencję komputerowych przeciwników. Niektórych z konkurentów poznamy po stylu jazdy!

Kolejny Rayman

Ubi Soft zapowiedziało wydanie kolejnej części gry zręcznościowej Rayman. Rayman 3: Hoodlum Havoc ma wykorzystywać coś, co twórcy nazywają taktycznym systemem starć z przeciwnikami. **GRY** są ciekawe, w jaki sposób duch serii Rayman zostanie połączony z elementami taktycznymi.

Hotelowy gigant

15 maja ukaże się gra Hotel Giant po polsku. Wcielimy się w niej w przedsiębiorcę zarządzającego hotelem. Urządzimy go z rozmachem, korzystając z bogatego wyposażenia. Zatrudnimy także personel i przeprowadzimy akcje reklamowe.

Miliony Blizzarda

Firma Blizzard poinformowała o swoich wynikach sprzedaży. Od roku 1997 gracze kupili ponad 11 milionów egzemplarzy obu części Diablo! Starcraft i dodatek Brood War zostały sprzedane w liczbie ponad sześciu milionów sztuk, a gry z serii Warcraft osiągnęły ponad pięć milionów.

Ang. Szuka wojny: błąd chosia. Wymowa: uorkraft: rejn of lejs



Na każdej mapie wykonamy co najmniej kilka zróżnicowanych zadań

Warcraft III: Reign of Chaos¹

Gra strategiczna na PC |

W trzeciej części słynnej gry strategicznej staniemy na czele jednej z czterech ras.

Będziemy dowodzić ludźmi, orkami, nieumarłymi lub ciemnymi elfami. Naszą armię wesprą legendarni bohaterowie, których wyposażymy w przedmioty zwiększające ich moce. Postawimy różne budynki, dzięki czemu nasze oddziały

ulepszą swoją broń. Zobaczymy również siedem typów budynków neutralnych, w których kupimy nowe przedmioty lub wynajmiemy wojska. Za miesiąc **GRY** przetestują wersję beta Warcrafta III!

→Termin: czerwiec 2002

Informacje: CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.info



Rzucaniu czarów mają towarzyszyć przepiękne efekty graficzne



W Warcraftie III pojawiają się nowe narzędzia wojenne, na przykład karabiny z bagnetami



Środki techniczne odegrają ważną rolę w walce. Będą nawet wozy bojowe!

Virtua Tennis²

Gra sportowa na PC i DC |

Wcielimy się w tenisistę i zagralimy w kolejnych turniejach.

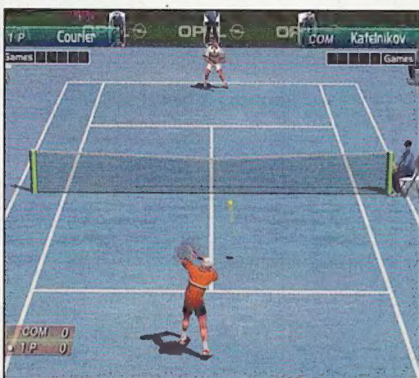
Wyberzemy naszego bohatera spośród sław takich jak Carlos Moya czy Jim Courier. Wraz z kolejnymi zwycięstwami odkryjemy różne niespodzianki. Podczas meczu będziemy kontrolować każde uderzenie naszego zawodnika, dzięki czemu precyzyjnie

umieścimy piłkę w korcie. Na różnych typach nawierzchni zastosujemy rozmaite strategię rozgrywki.

GRY cieszą się, że najlepsza konsolowa gra tenisowa została przeniesiona na pecety.

→Termin: połowa 2002

Informacje: IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.empireinteractive.com/vt



Grafika i animacja w wersji na Dreamcasta wyglądały zachwycająco. Podobnie prezentują się w pecetowej wersji demo, choć gra wymaga szybkiego komputera



Jeśli planując akcję, uwzględniamy wszystkie zagrożenia, to nasi komandosi szybko i sprawnie likwidują terrorystów lub groźnych bandytów

Rainbow Six: Raven Shield³

Gra strategiczna na PC |

Oto druga część znanej gry taktycznej, której patronuje wybitny autor powieści sensacyjnych – Tom Clancy.

Po raz kolejny będziemy dowodzić oddziałem antyterrorystycznym w niebezpiecznych misjach na całym świecie. Zadania będą trudne. Na przykład będziemy przechwy-

tywali broń chemiczną lub rozprawimy się z bandytami, którzy napadli na bank. Najważniejsze będzie zaplanowanie akcji i zgranie działań naszego zespołu.

→Termin: III kwartał 2002

Informacje: Play it!, 33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10, tel. (0 prefiks 33) 811 87 29

NASZE CENY SPADAJĄ!

GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.



wirtualny
świat

www.wirtualny.com

(0PREFIX22) 519 69 69

poniedziałek - piątek: 8⁰⁰ - 18⁰⁰
w soboty: 10⁰⁰ - 14⁰⁰

SUPER PROMOCJE WIRTUALNEGO ŚWIATA



99⁹⁰
89⁹⁰

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV



74⁹⁰
69⁹⁰

SIMS WAKACJE



99⁹⁰
9⁹⁰

FALLOUT

SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA



99⁹⁰
94⁹⁰

WARRIOR KINGS



99⁹⁰
94⁹⁰

CAPITALISM II



99⁹⁰
94⁹⁰

DESTROYER COMMAND



123⁹⁰
119⁹⁰

FIFA WORLD CUP 2002



123⁹⁰
119⁹⁰

MEDAL OF HONOR



123⁹⁰
158⁹⁰

JEDI KNIGHT II



GRATIS!

Kupując jeden z produktów ze Specjalnej Oferty Wirtualnego Świata otrzymasz jedną z trzech fantastycznych gier: TRAFFIC GIANT GOLD PL, GIANTS: OBYWATEL KABUTO PL lub ORIGINAL WAR PL **GRATIS**



25⁹⁰
19⁹⁰

FALLOUT 2



25⁹⁰
25⁹⁰

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: ARMAGEDDON'S BLADE



28⁹⁰
28⁹⁰

PANZER ELITE



28⁹⁰
28⁹⁰

CAR TYCOON



49⁹⁰
44⁹⁰

LONGEST JOURNEY



49⁹⁰
46⁹⁰

ETHERLORDS



49⁹⁰
47⁹⁰

STARMAGEDDON



49⁹⁰
47⁹⁰

WORMS BLAST



99⁹⁰
47⁹⁰

FARAON



49⁹⁰
47⁹⁰

ALIEN VS. PREDATOR



49⁹⁰
48⁹⁰

STARCRRAFT



69⁹⁰
64⁹⁰

BATTLE REALMS



75⁹⁰
75⁹⁰

SIMS RANDKA



99⁹⁰
94⁹⁰

GHOST RECON



123⁹⁰
119⁹⁰

HALF LIFE GENERATION

CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Koszty wysyłki już od 7,90 zł. (3 - 7 dni)
- Dostawa na drugi dzień - dopłata tylko 7 złotych. Razem 14,90 zł.
- Bezpieczeństwo - płać dopiero przy odbiorze przesyłki.
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Fachowa obsługa i zawsze rzetelne informacje.
- Ceny zawierają podatek VAT.

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301, fax: (0-22) 519 69 70 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

Zastrzegamy sobie prawo do zmiany cen lub terminów realizacji zamówień wynikających ze zmian w planach wydawniczych dystrybutorów.

PRZED
PREMIERA

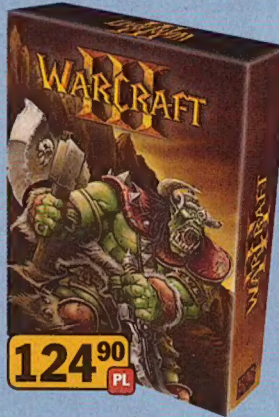
CO NOWEGO

GRY
KOMPUTEROWE

GRY
KOMPUTEROWE

W tym dziale prezentujemy wielkie hity, których polskie premiery odbędą się w ciągu najbliższych miesięcy. Jednak już dziś możesz zarezerwować egzemplarz dla siebie! Dzięki temu zyskasz pewność, że otrzymasz grę jako jeden z pierwszych w kraju. Co więcej, wraz z wybranym tytułem dostaniesz wspaniały prezent (informacje poniżej, przy każdej grze). Pamiętaj jednak - aby go otrzymać, musisz zamówić tytuł przed polską premierą - najlepiej już dziś.

WARCRAFT III



124⁹⁰
124⁹⁰

Trzecia odsłona doskonałej serii gier RTS Warcraft. Gracze będą walczyć w całkowicie interaktywnym świecie w którym znajdują: wędrujące potwory, neutralne miasta, twierdze czy świątynie. Gracz będzie mógł wybierać spośród czterech różnych ras: Orków, Ludzi, Nieumarłych i Ciemnych Elfów, z których każda dysponuje własnymi unikalnymi jednostkami, technikami wojennymi i magicznymi właściwościami.

PREMIERA: CZERWIEC 2002



Zamawiając grę
WARCRAFT III
otrzymasz **GRATIS**
grę **SACRIFICE PL (3 CD)**

MIGHT AND MAGIC IX



94⁹⁰
94⁹⁰

Writ of Fate to dziewiąta część jednej z najpopularniejszych serii RPG rozgrywająca się w fantastycznym świecie Might & Magic. Fabuła toczy się w innym rejonie tego samego świata co w Heroes of Might & Magic IV. Od naszego postępowania w grze zależeć będzie złagodzenie lub nasilenie konfliktu zaistniałego w tej części świata.

Nowe przygody zaczynają się gdy nasz statek, płynący z Cheh'dian do Mendossus, rozbija się na Isle of Ashes na środku morza Verhoffin...

PREMIERA: MAJ 2002



Zamawiając grę
MIGHT AND MAGIC IX
otrzymasz **GRATIS**
grę **KINGDOM UNDER FIRE PL**

GTA 3

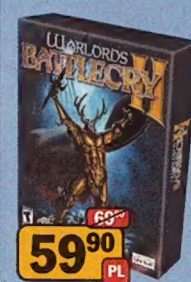


94⁹⁰
94⁹⁰

Znakomita a jednocześnie mocno kontrowersyjna trzecia część znakomitej serii gier akcji Grand Theft Auto. Tym razem przenosisz się w trzeci wymiar przestępczego półświatka Liberty City.

PREMIERA: KWIECIEŃ 2002

WARLORDS BATTLECRY II



59⁹⁰
59⁹⁰

Warlords Battlecry II to gra strategiczna, w której duży nacisk położono na rozwój postaci głównego bohatera. Na graczy czeka tu całkowicie nowa nieliniowa kampania o otwartym zakończeniu, w której wystąpi dwanaście różnych ras.

PREMIERA: CZERWIEC 2002

GRY KARCJANE



35⁹⁰
35⁹⁰

MAGIC THE GATHERING V
2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron.

KSIĄŻKI



38⁹⁰
38⁹⁰

J.R.R. TOLKIEN
WŁADCA PIĘRSIENI
Tom 1-3, oświata filmowa

ICEWIND DALE II



94⁹⁰
94⁹⁰

Kontynuacja Icewind Dale, przebojowego RPG, w którym ponownie przenosisz się do mroźnych krain świata Forgotten Realms. W Icewind Dale II czeka nas wędrówka po całkowicie nowych lokacjach i odkrywanie nieznanych dotychczas mrocznych labiryntów.

PREMIERA: WRZESIEŃ 2002

Najtańsze zakupy w Internecie: www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pełną ofertą Wirtualnego Świata znajdziesz wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i patchy do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymujesz swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możesz wygrać ciekawe i oryginalne nagrody, w AUKCJACH zdobyć "białe kruki" ze świata gier.

Doniesienia

Wojny Szkotów

Pod koniec roku ukaże się strategia czasu rzeczywistego Highland Warriors przedstawiająca walki pomiędzy szkockimi klanami a Anglikami. Stoczmy ponad 100 historycznych bitew, które rozegrały się w Szkocji od 843 roku aż do XIV wieku, czyli czasów przedstawionego w filmie Braveheart powstania Szkotów pod wodzą Williama Wallece'a. Niestety nie wiadomo jeszcze, kto wyda grę w Polsce.

Xbox wysłucha poleceń

Fonix Corporation podpisała z firmą Microsoft porozumienie o produkcji systemu rozpoznawania mowy do konsoli Xbox. Dzięki temu już wkrótce ukażą się gry, w których wydamy polecenia za pomocą głosu. **GRY** mają nadzieję, że już wkrótce podobne systemy będą stosowane w grach pecetowych.

Nowe gry na podstawie komiksów

Niedawno pojawiły się wieści o wydaniu gry przygodowo-zręcznościowej na motywach słynnego komiksu Thor. Z kolei firma Ubi Soft zapowiedziała trójwymiarową strzelaninę na podstawie innego znanego komiksu, XIII, którego scenariusz tworzy... autor Thor, Jean Van Hamme! Wstrząsającą oprawę graficzną ma jej zapewnić program gry Unreal II. Data premiery nie jest znana.

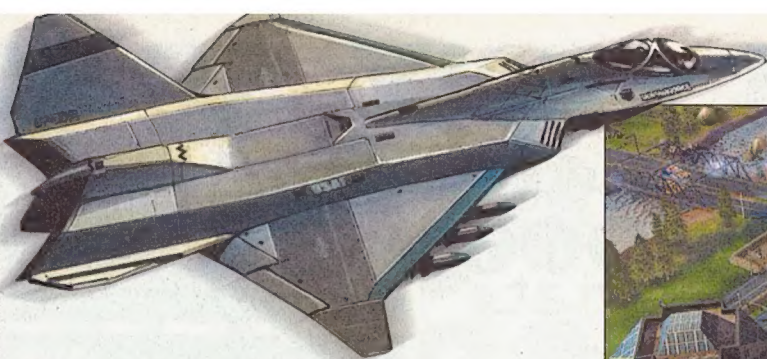
Demo Warrior Kings usunięte z internetu

Firma Microids zażądała usunięcia ze wszystkich internetowych serwerów wersji demonstracyjnej swojej strategii czasu rzeczywistego Warrior Kings. Firma zezwoliła na jej publikację jednemu z brytyjskich pism na zasadzie wyłączności, ale już po kilku dniach demo znalazło się w sieci.

Zombiaki na planie!

Wytwórnia Mindfire Entertainment przygotowuje filmową adaptację konsolowego horroru (jego druga część ukazała się też na pecety) pod tytułem House of the Dead. Budżet filmu to 12 milionów dolarów.

Ang. Dowodzenie i podbój: Generals. Wymowa: komand end konker: dżenerals



Command & Conquer: Generals¹

Gra strategiczna na PC | Ta kontynuacja znanej serii strategii czasu rzeczywistego będzie się toczyć w przyszłości, podczas wstrząsającego światem międzynarodowego konfliktu.

Staniemy na czele jednej z trzech armii. Poprowadzimy do zwycięstwa komunistyczne

Chiny, potem terrorystyczną Globalną Armię Wyzwolenia, a na koniec Stany Zjednoczone. Nie wiadomo jeszcze, jak fabuła będzie się łączyć z poprzednimi częściami serii. Twórcy obiecują, że gra będzie miała szczegółową, trójwymiarową grafikę, jakiej jeszcze nie widzieliśmy.

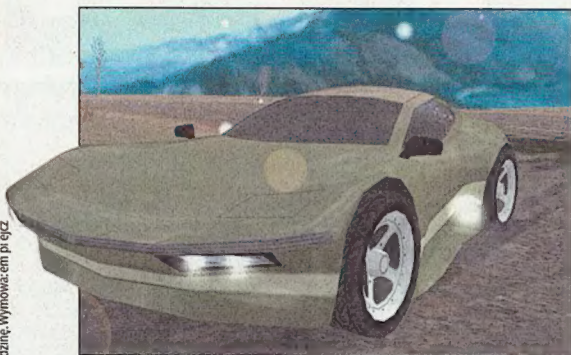


Ewolucje myśliwców pomiędzy wieżowcami wyglądają zachwycająco

GRY są ciekawe, czy Generals przełamie schematy, które irytowały nas w innych strategiach z tej zasłużonej, ale ostatnio wtórnej serii.

→ **Termin:** III kwartał 2002
Informacje: IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.imgroup.pl

Angielska miara prędkości: Sluit od miles per hour, po polsku milie na godzinę. Wymowa: em pi gijz



Luksusowe i szybkie maszyny czekają na mistrzów kierownicy

MPH²

Gra wyścigowa na PC | Zasiadamy za kierownicą nowoczesnego samochodu wyścigowego i ruszamy, by pokonać konkurentów.

Gra nie będzie szczegółowym symulatorem jazdy. Będziemy pędzić z nieprawdopodobną prędkością samochodami podobnymi do prawdzi-

wych, ale nazywanymi się inaczej. Ciekawie zapowiada się system uszkodzeń aut, dzięki któremu zobaczymy, jak samochód deformuje się podczas zderzeń. Autorzy obiecują także, że nasze wyczyny obejrzymy z takich ujęć kamery, których nie widzieliśmy jeszcze w żadnej grze wyścigowej.

→ **Termin:** III kwartał 2002
Informacje: www.ironon.com

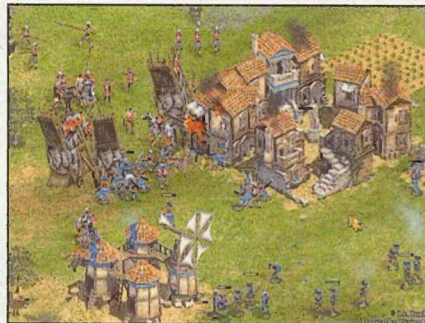
Rise of Nations³

Gra strategiczna na PC | Twórcą tej gry jest Brian Reynolds współpracujący wcześniej z Sidem Meierem przy takich hitach, jak Civilization II czy Alpha Centauri.

W Rise of Nations będziemy kierować rozwojem cywilizacji. Staniemy na czele jednego z ludów i pokonamy wrogów. Nasze imperium przejdzie wszystkie historyczne fazy roz-

woju. Na początku stoczmy bitwy na proce i maczugi, z biegiem czasu na polu walki pojawiają się karabiny, a potem czołgi. Dlatego ważny będzie rozwój technologiczny.

→ **Termin:** wiosna 2003
Informacje: CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.info



Na początku będziemy dowodzić grupą jaskiniowców. Z czasem nasze prymitywne osady rozwiną się w duże miasta



Grób Balina w Morii do złudzenia przypomina ten z filmu



Stoczmy morderczą walkę z trollem

Lord of the Rings⁴

Gra akcji na PC i PS2 | Przenieśliśmy się do Śródziemia, świata z trylogii J.R.R. Tolkiena zekranizowanej przez Petera Jacksona.

Ruszymy do Góry Przeznaczenia, by cisnąć do niej Pierścieniem władzy. Weźmiemy udział w naj-

ważniejszych wydarzeniach, które widzieliśmy w filmie Drużyna Pierścienia. Wcielimy się w Aragorna, krasnoluda Gimlego lub elfa Legolasa i stoczmy walki z orkami i potworami. Opracujemy też własne taktyki.

Grafika będzie trójwymiarowa, a poziomy mają ludzko przypominać miejsca znane z filmu.

→ **Termin:** jesień 2002
Informacje: IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.imgroup.pl



NOWA SERIA

SŁYNNE POSTACIE TAJEMNICZE WYDARZENIA



Hitchcock: OSTATNIE CIĘCIE

Alfred Hitchcock, autor „Ptaków” i „Psychozy”, raz jeszcze postanowił zaskoczyć swoich fanów. Przygotowana w oparciu o jego wskazówki, mroczna gra przygodowa „Hitchcock: Ostatnie Cięcie” przeniesie Cię do świata, w którym nic nie jest bezpieczne. Z planu amatorskiego filmu znikają ludzie. Nikt nie wie, co się z nimi stało. Klimatyczna grafika, intrygujące filmowe wstawki, niepokojąca ścieżka dźwiękowa, wreszcie interesujące zagadki sprawiają, że również przepadniesz... na długie godziny. Na szczęście ambitny detektyw rozpoczyna śledztwo...

DOBRA CENA
39⁹⁰
ZŁOTYCH

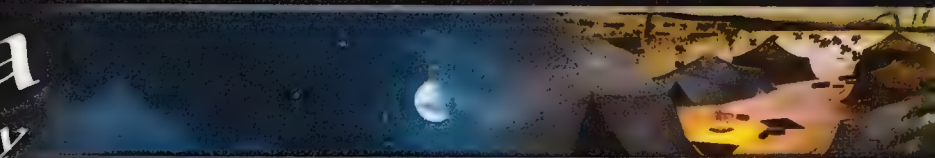
PL
18+
18 LAT

NIE WAHAJ SIĘ! ROZWIĄŻ NAJWIĘKSZĄ ZAGADKĘ
KRYMINALNĄ SWEGO ŻYCIA!

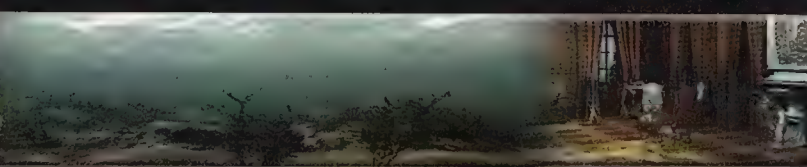


WKRÓTCE W SERII INNE DOSKONAŁE GRY ZA 39⁹⁰ ZŁ

ASANOVA
Legenda
o Proroku i Zabójcy



SEKRETY
TWIERDZY ALAMUT
LOCH NESS



ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl



www.cdprojekt.info

wanadoo



© 2002 The Arxel Guild.
Multimedia, Galilea/Wanadoo Editi
Wszystkie prawa zastrzeżo

WZLOTY

GameCube w Polsce

GameCube, nowa konsola firmy Nintendo, ma swoją europejską premierę 3 maja. Tego samego dnia trafi ona do polskich sklepów. W dodatku w całkiem atrakcyjnej cenie: 999 złotych to sporo taniej od konkurencyjnej PlayStation 2, która kosztuje obecnie 1449 złotych. Niestety gry na GameCube'a będą boleśnie drogie – po 249 oraz 279 złotych.

GROM podoba się postawa firmy Nintendo, która traktuje Polskę jak normalny europejski rynek. Nie jest to oczywiste dla innych: mimo że europejska premiera konsoli Xbox miała miejsce 14 marca, nie wiadomo, kiedy trafi ona do sprzedaży w Polsce. Polski oddział Microsoftu informuje że: „W momencie gdy pojawią się odpowiednie warunki, rozważone zostanie wprowadzenie Xboxa”.

UPADKI

eXtra błędy w Gorasulu

Bohaterem rubryki jest tym razem firma CD Projekt, znana ze starannie przygotowanych i wydawanych polskich wersji gier. Jednak w jej grze fabularnej Gorasul: Dziedzictwo Smoka za 29,90 złotych są poważne błędy. Trzecia z czterech płyt ma złą nazwę i nie da się przeprowadzić pełnej instalacji. Gdy zaś gramy w trybie przygodowym, mamy podać hasło. Jednak program nie przyjmuje polskich znaków. Efekt: nie da się kontynuować zabawy!

eXtra Gra, seria gier do brych, tanich i po polsku była dumą i wizytówką CD Projektu. Tym boleśniejsza jest więc wpadka z Gorasulem. Dobrze, że wydawca udostępnił łatki usuwające błędy. Znajdują się one na płycie dołączonej do tego numeru **GIER**.

NA CZASIE

Polskie orły wkrótce w boju
● Hani wcale nie do bani
● Zulus żyje ● Adam: dziękujemy i prosimy o więcej!

NA KWASIE

Branżoliada – żenada ●
Smród z piekarnika ● Imprezki, rauciki, wręczonka

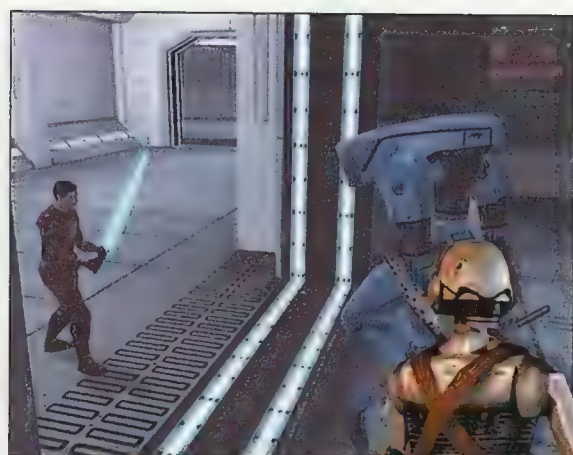


Akcja gry rozgrywa się 4000 lat przed wydarzeniami pokazwanymi w filmach

Knights of the Old Republic¹

Gra fabularna na PC i Xboxa | Wkroczymy w świat Gwiezdnych wojen z czasów Starej Republiki, gdy galaktyka wstrząsała wojny rycerzy Jedi z Sithami.

Wcielimy się w obrońcę republiki albo na przykład w przemytnika – naszym przeznaczeniem i tak będzie zostać Jedi. Od naszych czynów będzie zależeć, czy zwycięży w nas dobro czy też pochłonie nas ciemna strona Mocy. W podróż zabierzemy do dwóch towarzyszy, w tym inteligentne roboty.



Z mieczem świetlnym w dłoni będziemy walczyć z robotami i złymi Sithami

Walka będzie się toczyć w czasie rzeczywistym z możliwością wydawania rozkazów po zatrzymaniu gry. Zobaczymy wiele miejsc znanych z filmów, ale odwiedzimy też planetę Sithów czy egzotyczny Kashyyk, skąd pochodzi Chewbacca, nawigator i przyjaciel Hana Solo z Gwiezdnych wojen.

→ **Termin:** III kwartał 2002

Informacje: LEM 02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11, (0 prefiks 22) 651 73 24, www.lem.com.pl

Ang. Ziemia niszcząca. Wymowa: nol mens lend



Francuzi i Anglicy często toczyli wojny w amerykańskich koloniach. Obie strony korzystały przy tym ze wsparcia Indian. Osadnicy formowali oddziały milicji

No Man's Land²

Gra strategiczna na PC | Przeniesiemy się do początków XVII wieku i rozpoczniemy kolonizację kontynentu amerykańskiego.

Będziemy dowodzić na przykład angielskimi czy hiszpańskimi osadnikami, ale także dwoma plemionami Indian. Weźmiemy udział w trzech kampaniach, z których każda będzie się składać z 30 misji. Konkretnie zadania wykonamy

jednak tylko wtedy, gdy tego zechcemy. **GROM** podoba się tak daleko posunięta swoboda zabawy, mają przy tym nadzieję, że rozgrywka bez jasno określonych celów nie okaże się nudna.

→ **Termin:** połowa 2002

Informacje: IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.imgroup.pl

Silent Storm³

Gra strategiczno-fabularna na PC | Przeniesiemy się w czasy drugiej wojny światowej i staniemy na czele kilkusetosobowego oddziału alianckich żołnierzy.

Wykonamy dziesiątki tajnych misji. Do każdego zadania wybierzemy ludzi spośród 40 żołnierzy. Zależnie od celów misji wybierzemy specjalistów w różnych dziedzinach. Przed przystąpieniem do zadania wykonamy dowolną liczbę misji losowo stworzonych przez komputer. Dzięki temu żołnierze uzyskają doświadczenie. **GRY** z ciekawością wypatrują premiery.

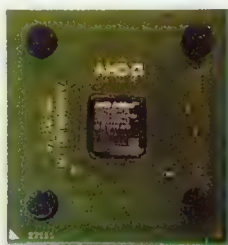
→ **Termin:** koniec 2002

Informacje: www.nival.com



Wszyscy, którzy kochali Commandos, już cieszą się na tę grę

Ostatnia wersja Athlona w technologii 0,18 mikrona wystarczy graczom na długo



Ostatni produkt z serii Athlon XP

Firma AMD pokazała ostatni procesor Athlon z serii Palomino o oznaczeniu 2100+. To zapowiada pożegnanie ze starzejącą się technologią. Jedyną cechą odróżniającą Athlona 2100+ od innych

procesorów z tej linii jest większa prędkość działania, co osiągnięto tylko przez przyspieszenie zegara.

Dla graczy najważniejsze jest to, że po pojawieniu się nowego procesora AMD ceny

wcześniejszych modeli powinny spaść. **GRY** cieszy taka polityka firmy, dzięki której kupujemy taniej dobre i szybkie procesory.

Informacje: www.amd.com
Cena: 1600 złotych

Farscape⁴

Gra akcji na PC | Ta gra powstaje na podstawie serialu telewizyjnego. Wcielamy się w astronautę Johna Crichtona, który trafia do odległej galaktyki.

Ważną częścią zabawy będą walki, pojawiają się także elementy gry fabularnej: nasze postacie będą zdobywać doświadczenie i awansować na kolejne poziomy. Jednak duży nacisk ma także zostać położony na zagadki, które rozwiąże tylko bohater wyspecjalizowany w danej dziedzinie. Na przykład zabezpieczenia w komputerze



Walki mają być częste i dynamiczne

złomie lub obejdzie tylko doświadczony i wytrwały haker.

→Termin: lato 2002

Informacje: www.redlemon.com

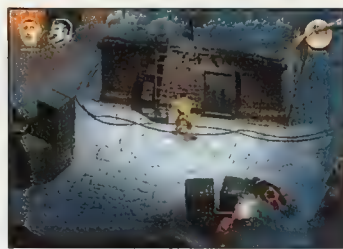
Grom

Gra akcji na PC | Hitlerowcy odnajdują w Tybecie tajną broń, która ma im zapewnić zwycięstwo. Przeniesiemy się do 1942 roku, by jako żołnierz sił specjalnych powstrzymać faszystowską machinę wojenną.

W tej przygotowywanej przez polskich programistów grze pomogą nam inne postacie. Walki będą się toczyć w czasie rzeczywistym, ale każda potyczka ma wymagać od nas myślenia. Z upływem czasu nasz bohater podniesie swoje umiejętności.

→Termin: lato 2002

Informacje: IM Group,
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37,
tel. (0 prefiks 22) 868 52 68,
www.imgroup.pl



Ładna grafika wygląda obiecująco

ZAPOWIEDZI POLSKICH WYDAWCÓW GIER

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	DATA WYDANIA
LOGICZNE		
Tetris Worlds	THQ	połowa 2002

FABULARNE I PRZYGODOWE		
Baldur's Gate: Dark Alliance (PL)	Snowblind Studios	maj 2002
Casanova (PL)	Arxel Tribe	połowa 2002
Coś (The Thing) (PL)	Computer Artworks	połowa 2002
Darkened Skye (PL)	Octagon	połowa 2002
Diuna (PL)	Widescreen Games	maj 2002
E.T. Away from Home (PL)	Ubi Soft	maj 2002
E.T. Interplanetary Mission (PL)	Ubi Soft	maj 2002
E.T. The Extra Terrestrial	Ubi Soft	maj 2002
Freedom Force	Irrational Games	kwiecień 2002
Gothic 2 (PL)	Xicat	połowa 2002
Hitchcock: The Final Cut (PL)	Arxel Tribe	maj 2002
Icewind Dale 2 (PL)	Black Isle	połowa 2002
Jazz i Faust (PL)	1C	maj 2002
Legenda o Proroku i Zabójcy (PL)	Wanadoo	połowa 2002
Might & Magic IX: Writ of Fate (PL)	New World Computing	połowa 2002
Neverwinter Nights (PL)	BioWare	połowa 2002
Runaway (PL)	Pendulo	II kwartał 2002
Tajemnice twierdzy Alamut (PL)	Wanadoo	połowa 2002
The Shadow of Zorro (PL)	In Utero	maj 2002
Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge	Origin Systems	kwiecień 2002
Wersal 2 (PL)	Cryo Interactive	kwiecień 2002
World of Warcraft	Blizzard	połowa 2002

SPORTOWE		
FIFA World Cup 2002	EA Sports	kwiecień 2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	Neversoft	kwiecień 2002

STRATEGICZNE		
Anno 1503 (PL)	Sunflowers	czerwiec 2002
Combat Mission (PL)	Big Time Software	połowa 2002
Black & White: Creature Island (PL)	Lionhead Studios	kwiecień 2002
Capitalism 2 (PL)	Enlight Software	kwiecień 2002
Cossacks: The Art of War (PL)	GSC Game World	czerwiec 2002
Crazy Factory	Monte Christo Multimedia	czerwiec 2002
Cultures 2: The Gates of Asgard (PL)	Funatics Development	połowa 2002
Disciples 2 (PL)	Strategy First	połowa 2002
Far West (PL)	Greenwood Entertainment	połowa 2002
Hotel Giant (PL)	JoWood Productions	połowa 2002
Industry Tycoon 2 (PL)	JoWood Productions	połowa 2002
Lords of the Realm III (PL)	Impressions	połowa 2002
Myth: Kodeks Absolutu (PL)	Bungie	kwiecień 2002
Panzer Claws (PL)	TopWare Interactive	III kwartał 2002
Polanie II (PL)	TopWare Interactive	IV kwartał 2002
Rails Across America (PL)	Flying Lab Software	połowa 2002
Takeda	Xicat	połowa 2002
The Settlers IV: Dodatek Trojan (PL)	Blue Byte	połowa 2002
The Sims: Vacation (PL)	Maxis	kwiecień 2002
Tropico 2: Zatoka piratów (PL)	Frog City	połowa 2002
War Commander (PL)	Independent Arts Software	czerwiec 2002
Warcraft III: Reign of Chaos (PL)	Blizzard	połowa 2002
Warrior Kings (PL)	Black Cactus	połowa 2002

SYMULACYJNE		
F/A 19	Xicat	połowa 2002
Eurofighter Tycoon	Rage Software	kwiecień 2002
Panzer Elite Second Edition	Wing Studios	kwiecień 2002
Steel Beasts (PL)	eSim Games	połowa 2002
Trainz (PL)	Auran	połowa 2002

WYŚCIGI		
Space Haste (PL)	Midas	kwiecień 2002

ZREČNOŚCIOWE		
Aliens versus Predator 2 – expansion pack	Monolith Production	czerwiec 2002
Ballistic	Xicat	połowa 2002
Cold Zero: The Last Stand (PL)	JoWood Productions	połowa 2002
C.O.N.S.E.A.L. (PL)	Similis Productions	połowa 2002
Counter-Strike: Condition Zero	CS Team	maj 2002
Die Hard: The Nakatomi Plaza	Fox Interactive	maj 2002
Duke Nukem Forever (PL)	3D Realms	połowa 2002
Galleon (PL)	Confounding Factor	połowa 2002
Global Operations	Barking Dog Studios	kwiecień 2002
Grand Theft Auto III (PL)	DMA Design	kwiecień 2002
Hidden & Dangerous 2 (PL)	Illusion Softworks	połowa 2002
Hitman 2: The Silent Assassin	IO Interactive	kwiecień 2002
Kurka wodna II (PL)	Net-Games	III kwartał 2002
Mafia (PL)	Illusion Softworks	kwiecień 2002
Od zmierzchu do świtu (PL)	Gamesquad	maj 2002
Rendez-vous z nieznajomą część 1 (PL)	Russobit	czerwiec 2002
Rendez-vous z nieznajomą część 2 (PL)	Russobit	wrzesień 2002
Soldier of Fortune II	Raven Software	połowa 2002
Spider-Man: The Movie	Treyarch Invention	maj 2002

DLA DZIECI		
102 Dalmatians: Puppies to the Rescue	Disney Interactive	kwiecień 2002
Aladdin: Nasira's Revenge	Disney Interactive	maj 2002
Arcade Frenzy	Disney Interactive	maj 2002
Arthur: Konkurs dobrych uczynków (PL)	The Learning Company	połowa 2002
Disney Magic Artist	Disney Interactive	kwiecień 2002
Donald Duck Quack Attack	Disney Interactive	połowa 2002
Hugo: Bohaterowie sawanny (PL)	ITE Media	kwiecień 2002
Hugo: Magiczny Elixir (PL)	ITE Media	kwiecień 2002
Kirikou (PL)	Wanadoo	połowa 2002
Lilo & Stich	Disney Interactive	połowa 2002
Mickey Saves the Day	Disney Interactive	połowa 2002
Pszczółka Maja: Urodzinowa niespodzianka (PL)	Tivola	kwiecień 2002
Sabrina, nastoletnia czarownica: Magiczna przygoda (PL)	Knowledge Adventure	połowa 2002
Scooby-Doo: Miasto duchów (PL)	The Learning Company	połowa 2002
Scooby-Doo: Strachy na lachy (PL)	The Learning Company	połowa 2002
Smerfy: Na ratunek przyrodzie (PL)	Emme	kwiecień 2002
Snoopy (PL)	Tivola	połowa 2002
Tarzan Jungle Tumble	Eurokom Entertainment	połowa 2002
Tygrysy i uczta Puchatka (PL)	Disney Interactive	połowa 2002
Toy Story II: Action Game	Traveller's Tales	kwiecień 2002
Twoje kreskówki: Czarne Smerfy	Emme	kwiecień 2002
Vicky Viking (PL)	Tivola	połowa 2002
Walt Disney World Quest Magical Tour	Disney Interactive	połowa 2002



Bohaterowie otrzymują w lochach zadania. Nagrodą za ich wykonanie są magiczne przedmioty lub potężne oddziały wojska

Warlords: Battlecry II

Gra strategiczna na PC | Jeszcze raz przenosimy się do krainy fantasy, w której nienawidzące się rasy toczą niekończący się bój

TREŚĆ GRY

Baśniowa kraina znów potrzebuje naszej pomocy. Po raz kolejny mamy ją zjednoczyć i podbić ponad 70 prowincji.

Na początku władamy tylko jedną prowincją, wokół której znajdują się prowincje neutralne. Wybieramy, o którą będziemy walczyć i przenosimy się na mapę taktyczną. Zwykle naszym zadaniem jest pokonanie przeciwnika. Zanim do tego dochodzi, szukamy kopalni dostarczających surowców. W grze występują cztery: złoto, kamień, żelazo i kryształy. Budujemy też osadę, szkolimy jednostki i podnosimy ich umiejętności.

Gdy mamy już silną armię, atakujemy osadę wroga, niszczymy budynki i wygrywamy

scenariusz. Główną postacią gry jest nasz bohater, pochodzący z jednej z ośmiu ras. Uczestniczy on w scenariuszach i zdobywa doświadczenie. Jego śmierć nie kończy kampanii. Tworzymy wówczas nowego herosa, który jednak nie jest tak potężny.



Przez pierwsze kilka scenariuszy kampanii kształtujemy naszego bohatera. Wybieramy jego profesję, a także specjalizację

TECHNIKALIA

Grafika jest taka sama jak w pierwszej części gry, a animacje postaci wyglądają brzydko.

Tym razem dowolnie wybieramy prowincję, którą podbijamy. Dzięki temu gra jest ciekawsza, bo nie przebiega



Przed niektórymi scenariuszami przylaczają się do nas wyjątkowe jednostki

którą testowały GRY, zawieszają się, a każde zatrzymanie gdy w czasie bitwy traktowane jest jako porażka, czyli śmierć bohatera. GRY wierzą, że ten błąd zostanie naprawiony.

WERDYKT

Warlords: Battlecry II zapowiada się bardzo interesująco. Gdy poprawione zostaną błędy z wczesnej wersji beta, będzie to doskonała propozycja zarówno dla początkujących jak i doświadczonych strategów. Gra ukaże się po polsku.

Warlords: Battlecry II



INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Strategic Studies Group
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania w Polsce	połowa 2002
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	P 233, 64 MB
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 6 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	gra się zawiesza
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Proгноza:



dobra

Gra przygodowo-strategiczna na PC | Po raz kolejny odwiedzamy wikingów i poznajemy wielkich bohaterów z ich legend

TREŚĆ GRY

Rozegrała się już ostatnia bitwa skandynawskich bogów. Odyn pokonał wilka Fenrisa. Jednak wilk próbuje wydostać się z ziemi umarłych. Walczy

z nim Odyn, któremu pomaga bohater – młody wiking Eryk.

Wykonujemy różne misje i walczymy z hordami potworów takich, jak gobliny, trolle i wielkie pajaki.

TECHNIKALIA

Grafika jest trójwymiarowa. Dowolnie obracamy i przesuwamy kamerę. Nim ruszamy



Spotykamy różne postaci i dostajemy od nich zlecenia

Zaginiona tarcza wikinga

w drogę, badamy teren. Rozgrywka odbywa się w trybie turowym. Gra zapisywana jest automatycznie po każdym wykonanym zadaniu.

WERDYKT

Rozgrywka wymaga myślenia i ma ładną grafikę. To dobry tytuł dla młodszych graczy.

Zaginiona tarcza wikinga



INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	New Media
Polski wydawca	Lemon Interactive
Data wydania w Polsce	już jest
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/Me/2000
Wymagania sprzętowe	PII 350, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Proгноza:



dobra

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

99 zł
przystępna cena

Grand Theft Auto III

PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA

zbrodnia popłaca



współwydane przez:

opracowane

PLAY
www.play-it.pl



potronat:



TENBIT
GRUPA ITF

Jazz & Faust

Gra przygodowa na PC |
Dwaj bohaterowie tej gry
przeżywają dwie różne historie

TREŚĆ GRY

Przenosimy się do dziwnej krainy leżącej gdzieś na Bliskim Wschodzie. Bierzymy udział w przygodach żeglarsza Fausta albo przemysłowika Jazz. Co ciekawe, bohaterowie się nie znają, a ich historie są od siebie niemal niezależne. Przeplatają się tylko w kilku momentach.

Jazz zaczyna za kratkami, bo próbował przemycić alkohol i wpadł. Faust z kolei spotyka tajemniczą dziewczynę, która zgubiła cenny klejnot. Bohater chce odnaleźć nieznajomą, by oddać jej zgubę, a przy okazji poznać ją bliżej.

Jazz to
awanturnik
ciekawych
świata
i ludzi



Gra zaczyna się w porcie. Spacerujemy wąskimi, malowniczymi uliczkami. Podziwiamy piękne domki i roślinność

TECHNIKALIA

Najmocniejszą stroną Jazz & Fausta jest grafika. Bohaterowie poruszają się po dopracowanych sceneriach. Miejsca, które odwiedzamy, są malownicze i przyciągają naszą uwagę. Dostrzegamy wiele szczegółów, a przedmioty dowolnie poruszamy, oglądamy i podnosimy. Animacje bohaterów także zostały przygotowane

starannie – **GRY** to doceniają. Obsługa jest prosta, wygodna i szybko ją opanowujemy.

WERDYKT

Jazz & Faust to ciekawa klasyczna przygodówka. Dużo rozwiążemy zagadki, z których część jest inna zależnie od tego, jaką postać kierujemy. Gra ukaże się po polsku pod tytułem Jazz i Faust. ■



Faust jest
żeglarzem,
odkrywcą
nowych
lądów

Jazz & Faust

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Saturn Plus/1C Co.
Polski wydawca	Manta
Data wydania w Polsce	wiosna 2002
Przewidywana cena	79,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 266, 32 MB
Obsługa akceleratora	jest, nie wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra

Tawerna to miejsce, w którym dowiadujemy się wielu pożytecznych rzeczy. Spotykają się w niej żeglarze i obieżyświaty ze wszystkich wielkich mórz i oceanów. Faust jest tu częstym gościem



Gra fabularna na PC |

Gra fabularna o drugiej wojnie światowej

– to brzmi obiecująco. Jednak dobry pomysł to za mało

TREŚĆ GRY

Wcielamy się w najemnika i poszukiwacza przygód. Wybieramy jedną z trzech postaci – intelektualistę, złodzieja lub osiłka i zaczynamy grę.

Another War

Na początku nie wiemy, kim jest bohater, ani jaki jest jego cel. Nie wynika to ani z filmu wprowadzającego, ani z początku rozgrywki. Zwiędzamy różne miejsca, a o kolejnych zadaniach dowiadujemy się z rozmów z postaciami. Wkrótce trafiamy w ręce gestapo i zostajemy uwięzieni w lochu. Dopiero po pewnym czasie

domyślamy się, że przypadkiem trafiliśmy na tajemnicę mogącą odmienić losy wojny.

TECHNIKALIA

Grafika prezentuje nierówny poziom. Podziwiamy ładne plansze przedstawiające miasta, lochy i zamki, ale postacie są prymitywnie wykonane, a zabici hitlerowcy padają zawsze w taki sam sposób.

Autorzy zapowiadali, że ich gra będzie łączyła zalety najsłynniejszych gier fabularnych. Tymczasem Another War nie jest ani tak wciągająca jak Fallout, ani tak rozbudowana jak epicki Baldur's Gate. Brakuje jej też widowiskowych i dynamicznych walk, z których słynie seria Diablo.

WERDYKT

Chyba nikogo nie będzie bawić to marne połączenie gry fabularnej, przygodowej i zrzeczności. Kolejny niewypał. ■



Niektóre sceny wywołują w nas prawdziwe przerażenie

Another War

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Mirage Interactive
Polski wydawca	IM Group
Data wydania w Polsce	10 maja 2002
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 400, 128 MB
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



mierna



Podziwiamy
piękne,
dopracowane
poziomy

Tony Hawk's Pro Skater 3

¹Ang. Zawodowy skejter
Tony'ego Hawka. Wymowa:
tony holks pro skejter

REKLAMA

Gra sportowa na PC, PS2, GBA,

Xbox i GameCube'a | Tony

Hawk, najślynniejszy skejter
świata, znów nas zachwyca

TREŚĆ GRY

Tony Hawk firmuje swoim nazwiskiem serię gier, w których wcielamy się w zawodowego deskorolkowca i szalejemy po ulicach miast i skejtparkach.

W czasie gry odnajdujemy ukryte literki i kasety. Wykonujemy triki: skoki z wieloma obrotami, ślizgi na rurkach, przekładamy deskę między nogami. Triki łączymy w efektowne kombinacje. W trzeciej części pojawiła się nowa sztuczka umożliwiająca kontynuowanie triku po wylądowaniu. Ciekawie przedstawia się też rozgrywka wieloosobowa: w zabawie bierze udział nawet czterech graczy jednocześnie.

TECHNIKALIA

Podczas zmagania z deskorolką słuchamy świetnie dobranej muzyki rockowej i hiphopowej w wykonaniu tak znanych zespołów, jak Red Hot Chili Peppers czy Outkast. Bardzo dobrze odwzorowane zostały efekty dźwiękowe. Inaczej

dudni deskorolka na metalowej rurce, inaczej na chodniku.

Nasi zawodnicy wyglądają jak prawdziwi skejterzy. Poruszają się

Czasem trudno uwierzyć, że nasz skejter to człowiek jak inni podlegający prawu powszechnego ciężenia

plynnie, szczegóły ich strojów są dokładnie odtworzone, a zachowania i ruchy przypominają naturalne. Efektownie wyglądają także niefortunne upadki i wykonywane w powietrzu triki.

WERDYKT

Najnowsza część szaleństw Tony'ego i spółki zapowiada się wybornie. Gra, którą posiadacze konsol zachwycają się już od kilku miesięcy, powinna się ukazać w kwietniu. **GRY** mają nadzieję, że nie będzie droga.



W tej części gry spotykamy innych skejterów



Nie tylko skoczkowie narciarscy efektownie latają!

Tony Hawk's Pro Skater 3

INFORMACJE O PRODUKCJI

Producent	Neversoft
Polski wydawca	LEM
Data wydania w Polsce	kwiecień 2002
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/Me
Wymagania sprzętowe	P 350, 128 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 4 graczy
WYNIKI MINISTESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	PS2, GBA, Xbox, GameCube

Prognoza:



bardzo dobra

Komputer **GRY**

5/2002

BARD

CENTRUM GIER

Fantasy Games and Science Fiction

FANTASTYCZNY SKLEP INTERNETOWY

www.bard.pl

Nasze sklepy:

**GRY
BITEWNE**

31-135 Kraków
ul. Batorego 20
tel. (012) 632-07-35

RPG

31-060 Kraków
Pl. Wolnica 13
tel. (012) 430-57-27

**GRY
KARCANE**

40-049 Katowice
ul. Kościuszki 8
tel. (032) 257-18-17

50-079 Wrocław
ul. Rуска 46 (pasaż)
tel. (071) 341-74-72

WARHAMMER

**WARHAMMER
40,000**

GAMES WORKSHOP

MAGIC
The Gathering

**LORD
OF THE
RINGS**
TRADING CARD GAME

nowa gra kolekcjonerska

**zamówienia:
przez internet,
telefonicznie lub faxem**

Myth III Era Wilka

Gra strategiczna na PC | Wcielamy się w Connachta
– bohatera, o którym opowiadają legendy. Stajemy na czele armii i prowadzimy ją na pola chwały

Ściągnawka na stronie 56

TREŚĆ GRY

Przenosimy się w czasy znane jako Dni Ciemności. W tej mrocznej epoce demony i potwory wypelzają z kryjówek i niszczą wszystko, co staje im na drodze. Ludzie zostają zepchnięci na krańce kontynentu i bronią się w dwóch ośrodkach oporu. Jednym z nich jest wioska barbarzyńców, z której wywodzi się nasz bohater. Już wkrótce zyskuje on przydomek Connacht Wilk. Connacht oznacza wyzwolenie. Ten

bohater prowadzi armie do zwycięstwa i ratuje świat.

Uczestniczymy w kampanii składającej się z 25 misji. Scenariusze układają się w długą opowieść, więc w czasie zabawy nie tylko walczymy i wydajemy rozkazy, ale też zapoznajemy się z dziejami bohatera i przebiegiem konfliktu. W czasie gry otrzymujemy także informacje o krainie i naszym położeniu. Opowieści te tworzą ciekawą i mroczną atmosferę. Niestety kampania, w której bierzemy

udział, jest liniowa, a wynik poprzedniej misji nie wpływa na sytuację początkową w następnym scenariuszu.

Podobnie jak wcześniejsze części Myth III jest grą drogi. W każdym scenariuszu podróżujemy przez krainę, dowodzimy grupą żołnierzy i wykonujemy zlecone zadania. Na szczęście rzadko polegają one tylko na wybiću wszystkiego co żywe. Częściej nasze wojska przeszukują lochy czy odnajdują i pokonują groźnego przeciwnika. Czasem bronią jakiegoś terytorium lub uciekają przed przeważającymi siłami wroga. Nawet to ostatnie zadanie sprawia nam trudności.

Chronimy naszych żołnierzy, bo w bitwach odnoszą



Pierwsza część gry Myth została wydana na pecety w 1997 roku. Graczom spodobały się przygody garstki szlachetnych wojowników rozpoczynających walkę z upadłymi władcami, uosabiającymi zło świata.

Była to pierwsza strategia czasu rzeczywistego, w której wykorzystano trójwymiarową grafikę. Jednak postacie wciąż przedstawiono w dwóch wymiarach. Myth był – obok Warhammera: Shadow of the Horned Rat i Close Combata – jedną z pierwszych gier, w których zrezygnowano z gospodarki zasobami i budowy bazy. Zajmowaliśmy się tylko dowodzeniem niewielkimi oddziałami i rozgrywaniem nadzwyczaj widowiskowych walk.

Akcja trzeciej części gry rozgrywa się 1000 lat przed czasami przedstawionymi w pierwszej. Bierzymy udział w bitwach, o których opowieści

docierały do nas w pierwszej części. Legendarny bohater Connacht, którym kierujemy, służy potężnym Lordom. W części drugiej okazuje się jednak, że Lordowie przechodzą na stronę demonów i stają się głównymi wrogami świata.



Pierwsza część Mythu szokowała graczy realistycznymi, krawawymi scenami walk

oni rany, ale jeśli przeżyją, zdobywają doświadczenie, dzięki czemu coraz lepiej walczą. Do dyspozycji mamy oddziały piesze walczące wręcz, łuczników, magów i specjalistów od materiałów wybuchowych. Dowodzimy na polu bitwy ponad trzydziestoma typami jednostek wojskowych.

INSTALACJA

Po włożeniu płytki z grą do napędu uruchamia się program instalacyjny. Wybieramy rozmiar instalacji i folder, do którego zostaną skopiowane pliki z Mythem III. Pod koniec instalacji decydujemy, czy chcemy zainstalować sterowniki

DirectX w najnowszej wersji. Wybieramy ich instalację, jeśli mamy wersję starszą niż 8.1.

TECHNIKALIA

Podczas gry podziwiamy gęste lasy, urokliwe jeziora i rzeki oraz mroczne bagna i wąwozy. Grafika jest piękna, brakuje nam jednak dzikich zwierząt i ptactwa. Obraz dowolnie przybliżamy lub oddalamy, zaś kamerę obracamy. Po powiększeniu widzimy szczegóły uzbrojenia naszych żołnierzy i przeciwników.

Potyczki są widowiskowe i krwawe. W zamęcie migoczą strzały wyrzucane z luków. Błyski mieczy, kule ognia miotane przez czarowników, wojownicy osuwający się pod ciosami, strużki krwi ściekające na murawę i wybuchy rozrywające wrogów – dzięki takim licznym detalom czujemy atmosferę zaciekłych starć. Miejsce

bitwy łatwo poznajemy po śladach krwi i zwłokach pozostających na ziemi do końca misji. Niestety filmowe przerywniki, które oglądamy pomiędzy misjami, są marnej jakości.

Każda jednostka ma inne właściwości. Starannie opracowujemy taktykę, bo jeśli źle ustawimy oddziały, zdarza się na przykład, że jednostki strzelające ranią własnych wojowników. Jeśli niechcący wrzucamy granat w grupę własnych żołnierzy, ponosimy ciężkie straty. W czasie bitwy chronimy naszych weteranów, bo doświadczony łucznik częściej trafia w cel, a mag szybciej rzuca czary.

W każdym starciu starannie rozdzielamy zadania pomiędzy naszych żołnierzy i decydujemy, co jest obiektem ataku. Rzadko mamy przewagę liczebną, więc przed bitwą zajmujemy odpowiednią pozycję obronną, ➔

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wybieranie oddziałów, zaznaczanie celów przemarszu i ataku
- Prawy przycisk myszy – obracanie ekranu
- Kółko myszy – przybliżanie i oddalanie mapy
- F1 – przyspieszenie tempa gry
- F2 – spowolnienie tempa gry
- F11 – przejście do zaznaczonych wojsk
- C – zbliżenie mapy
- V – oddalenie mapy
- Enter – zaznaczenie wszystkich jednostek
- R – wycofanie żołnierzy
- O i D do P (przytrzymane) – tworzenie oddziału z zaznaczonych żołnierzy
- F – przełączanie oddziałów

Nasze wojska walczą z wrogiem za pomocą magii i oręża



1 Zanim zaczynamy prawdziwą walkę, udajemy się do obozu szkoleniowego. Tutaj poznajemy podstawy gry, a także ćwiczymy naszych żołnierzy piechoty oraz łuczników



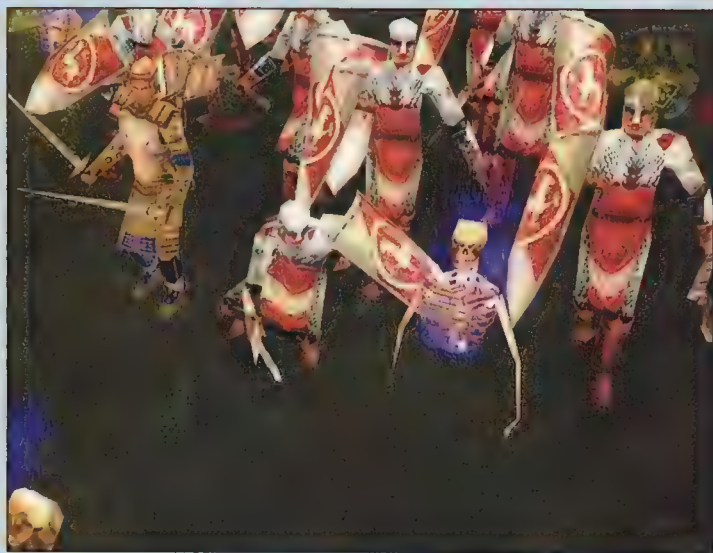
2 Rozpoczynamy kampanię. Przenosimy się w przeszłość, do strasznych Dni Ciemności, gdy upiory opanowały cały świat, spychając ludzi na rubieże. Czytamy wprowadzenie do gry



3 W pierwszej misji bronimy ostatniej wioski barbarzyńców, którzy oparli się siłom ciemności i okrutnym demonom



4 W kolejnych misjach otrzymujemy różne zadania. Tym razem mamy zabić Maga Hordy, obrzydliwego nekromantę, który wskrzesza zmarłych i tworzy z nich armie. Na pierwszym wzgórzu natrafiamy na straż wroga. Nasi łucznicy otwierają ogień



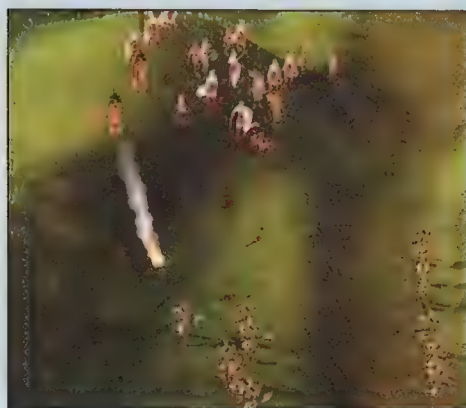
5 W lesie spotykamy rozproszone grupki wrogów. Niszczymy je kolejno bez litości, choć pamiętamy, że nie jest to naszym głównym celem



6 Wybieramy najbliższą górkę i zajmujemy na niej pozycję obronną. Magowie i łucznicy prowadzą stąd ostrzał wrogich oddziałów. W ten sposób równocześnie osiągamy dwa cele: magowie zyskują doświadczenie, a żołnierze mają mniej roboty z wybijaniem wrogich oddziałów osłabionych w czasie marszu pod ostrzałem



7 Likwidujemy wybuchających samobójców, nim do nich dojdą do naszych wojsk: wysyłamy łuczników, którzy usuwają zagrożenie z bezpiecznej odległości



8 Po mapie posuwamy się ostrożnie. Gdy spotykamy wroga, zajmujemy wzgórze. Łuczników wysuwamy do przodu. Dzięki temu nie ranią naszych rycerzy



9 Gdy widzimy wybuchających samobójców, czym prędzej wycofujemy nasze oddziały. Taka odległość jest zbyt mała, by uniknąć strat podczas detonacji

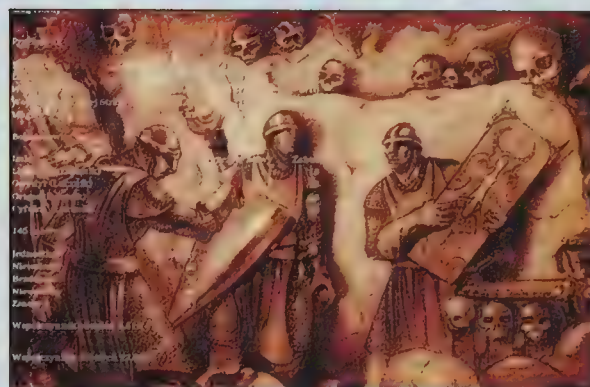


10 Dochodzimy do brodu. Aby nie wpaść w zasadzkę na drugim brzegu, wysyłamy na rozpoznanie jednego żołnierza. Potwierdza on nasze obawy – oddziały wroga przygotowały pułapkę na nasze wojska



11 Okazuje się, że w kraterze odpoczywa Mag Hordy. Gdy zwiadowca zbliża się, nagle powstaje wielu nieumarłych. Mają przewagę liczebną, ale nasze wojska zajmują dobrą pozycję do obrony

12 Nie zajmujemy się jednak nieumarłymi, lecz potężnym magiem. Jego ucieczka za krawędź mapy oznacza naszą przegraną. Na szczęście mag jest powolny i mało wytrzymały. Nasi żołnierze bez trudu go doganiają



13 Śmierć Maga Hordy oznacza nasze zwycięstwo. W nagrodę oglądamy podsumowanie bitwy, a także nagrywamy pamiątkowy film pokazujący cały przebieg misji. Triumf nie zostanie zapomniany!

Myth III: Era Wilka



W czasie gry oglądamy obrazki przedstawiające bohaterów na polach pradawnych bitew

aby zapewnić sobie w każdy możliwy sposób przewagę nad wrogiem. Wymaga to sporo pracy, ale gdy opanujemy sterowanie kamerą, rozgrywanie bitew daje nam dużo satysfakcji. Żołnierze poprawnie reagują na komendy, a gdy im pozwalamy, przychodzą z pomocą zaatakowanym kolegom, znajdującym się w pobliżu.

Inteligencja przeciwników jest dobra, choć zdarzają się błędy. Żołnierze wroga zwykle atakują dużymi grupami, zaś mniejsze oddziały mają wsparcie wojsk strzelających. Gdy tylko przeciwnikowi nadarza się taka okazja, atakuje z wielu stron, a jeśli nie ma szans na zwycięstwo, wycofuje się. Niestety często zachowania wrogów są schematyczne. Na przykład w jednym ze scenariuszy mag przeciwnika przywołuje broniących go ożywieńców, ale nie w tym miejscu, w którym go atakujemy. Nim nadchodzi pomoc, ginie więc pod ciosami naszych żołnierzy.

Obsługa gry nie jest skomplikowana, a autorzy nie przewidzieli zbyt wielu ułatwień dla początkujących. Nie zawsze

wiadomo, jaki cel mamy osiągnąć w scenariuszu, brakuje też podpowiedzi z opisami funkcji menu gry. Ikony są mało czytelne, korzystanie z nich wymaga uważnego przestudiowania instrukcji.

Gra została wydana po polsku, ale przetłumaczono tylko napisy, pozostawiając angielskie wypowiedzi i dźwięk. **GRY** nie uważają tego za wadę, gdyż angielscy lektorzy doskonale grają głosem i dobrze budują nastrój tajemniczości i zagrożenia.

Niedogodnością jest długie wczytywanie zapisanej gry. Tym bardziej że rozgrywka jest trudna, więc często odczytujemy poprzednie zapisy. Kolejną wadą jest niestabilność programu. Gra czasami zawiesza się, ma też wysokie wymagania sprzętowe.

WERDYKT

Myth III: Era Wilka to ciekawa opowieść o wielkiej wojnie i pradawnym bohaterze. Ta strategia przyciąga wspaniałe oddaniem nastrojem krwawych bitew i piękną grafiką, ale odstręcza nas jej wymagania i zdarzające się zawieszania. Szkoda – Myth III ma wiele cech wielkiego hitu.

DETAIL



Nie ze wszystkimi przeciwnikami udaje się nam wygrać. Przed niektórymi uciekamy, zanim zrobią z naszych wojsk miążgę

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Myth III: Era Wilka

Producent:
Mumbo Jumbo

Wydawca w Polsce:
Play it!



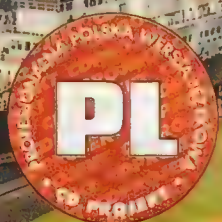
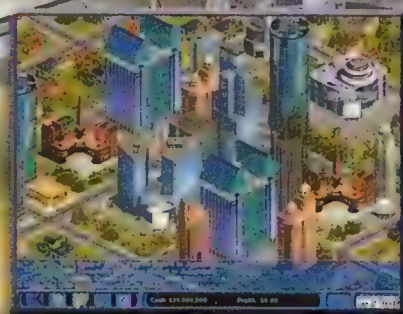
wersja na PlayStation 2
wersja na Dreamcasta
ograniczenia wiekowe
poziom trudności

brak
brak
od 18 lat
dla zaawansowanych

WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50%	bardzo dobra 5,00
Kolejna świetna strategia z serii Myth. Dodatkowe uznanie budzi porządna polska wersja i przystępna jak na grę tej klasy cena		
POMOC TECHNICZNA	3%	dostateczna 3,33
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 33) 811 91 80 3
Serwis online	1%	www.play-it.pl 4
INSTALACJA	9,4%	bardzo dobra 5,04
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC) 5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (250 MB) 6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest 6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (5 MB) 3
Podręcznik	2%	dobry 4
Język podręcznika	2%	polski 6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest 6
DŹWIEK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIKOWYCH	10,8%	celujący 6,00
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	dział • dział • dział 6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Booster 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	dział • dział • dział 6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	dział • dział • dział 6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	dział • dział • dział 6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D	0,9%	dział • dział • dział 6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • Xlerate PCI Sound Card PnP	0,9%	dział • dział • dział 6
Terratec Xlerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	dział • dział • dział 6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	dział • dział • dział 6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	dział • dział • dział 6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	dział • dział • dział 6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	dział • dział • dział 6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	dział • dział • dział 6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	10,8%	dobry 3,50
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynnny • plynnny 6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynnny • plynnny 6
OBŚŁUGA	4%	dobra 4,25
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura 4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	średnia 3
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu 6
JAKOŚĆ GRY	12%	bardzo dobra 4,83
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra 5
Dźwięk i muzyka	2%	dobre 4
Dialogi mówione	2%	angielskie 3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry 5
Regulowany stopień trudności	2%	jest 6
Język gry	2%	polski 6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu
Ocena częściowa	100%	bardzo dobra 4,85
Punkty dodatnie/ujemne		+ CD z muzyką i kompendium wiedzy o świecie Myth +0,10
OCENA JAKOŚCI		bardzo dobra 4,95
CENA/JAKOŚĆ		bardzo dobra
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	69 zł	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	59 zł Multimedia i Gry, Bielsko-Biała, tel. (0 prefiks 33) 811 87 29	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	69 zł/4,95 = 13,94 = bardzo dobra	

TREVOR CHAN'S CAPITALISM II™

ZARZĄDZAJ, ZARABIAJ, ZDOBYWAJ RYNKI. POKONAJ KONKURENCJĘ!



Masz już dość uproszczonych gier ekonomicznych? Chciałbyś się sprawdzić w grze, która wiernie odtwarza rynkowe realia? Zagraj w Capitalism 2! To doskonała rozrywka, dzięki której dowiesz się, jak poprowadzić własną firmę. Zdobywaj kontrakty, zabiegaj o klientów, dbaj o pracowników, walcz z konkurencją i pokonaj ją! Naucz się pomnażać pieniądze i zdobywać coraz większy udział w rynku. Dowiedz się, jak prowadzić interesy w najbardziej rozbudowanej grze ekonomicznej ostatnich lat! Zostań rekinem biznesu wpierw na swoim komputerze, potem na prawdziwym rynku!

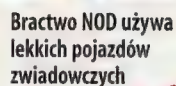


www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI



Zamów już dziś
(0-22) 519 69 69
www.cdprojekt.com

Ang. Dowodzenie i podbój: Zdrajca i komand end kongler: ren



TRESC GRY

Wcielamy się w Havoca, komandosa GDI – Global Defense Initiative (po polsku: światowej inicjatywy obronnej). Wykonujemy rozkazy, które dostajemy przed misjami i które wydaje nam dowództwo podczas wypełniania zadań. Nie mamy pełnej swobody, gdyż

Niszczymy żniwiarki zbierające cenny minerał tiberium, wieżyczki przeciwlotnicze i rakietowe. Burzymy także większe budynki, takie jak koszary Hand of NOD (po polsku: ręka NOD), w których szkolone są jednostki wroga. Gdy cel jest za duży, aby wysadzić go za pomocą ładunku C4, podajemy jego namiary satelicie, a potem

PRZEBIEG GRY



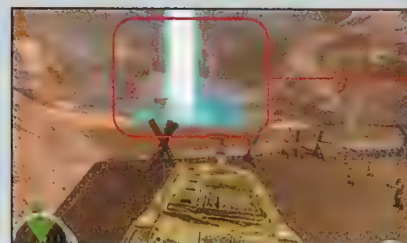
1 Dowództwo kieruje nas w samo serce walki. Nasze jednostki zostały zaatakowane przez siły NOD. Likwidujemy wszystkich terrorystów



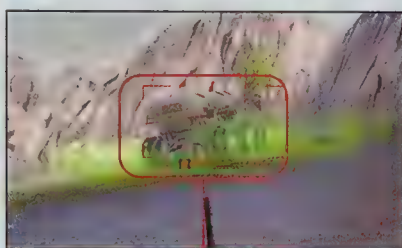
2 Po skończonej walce do akcji wchodzi mechanicy, którzy naprawiają zniszczony sprzęt. Z helikopterów zrzucają też posiłki



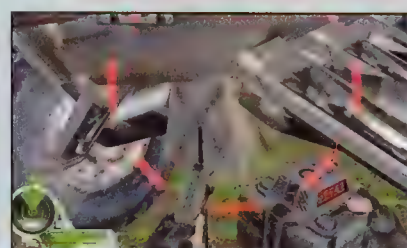
3 Wsiadamy do czołgu i jedziemy w stronę bazy NOD. Atakujemy żniwiarkę i żołnierzy wroga. Pomaga nam helikopter, czołgi i inni żołnierze



4 Saperzy namierzili ważny budynek przeciwnika. Działo jonowe GDI właśnie go niszczy. Widzimy potężną eksplozję



5 Natykamy się na żniwiarkę zbierającą tiberium – minerał kosmicznego pochodzenia



6 Zbliżyliśmy się do żniwiarki i mocujemy na jej pancernu ładunek wybuchowy

DETALE



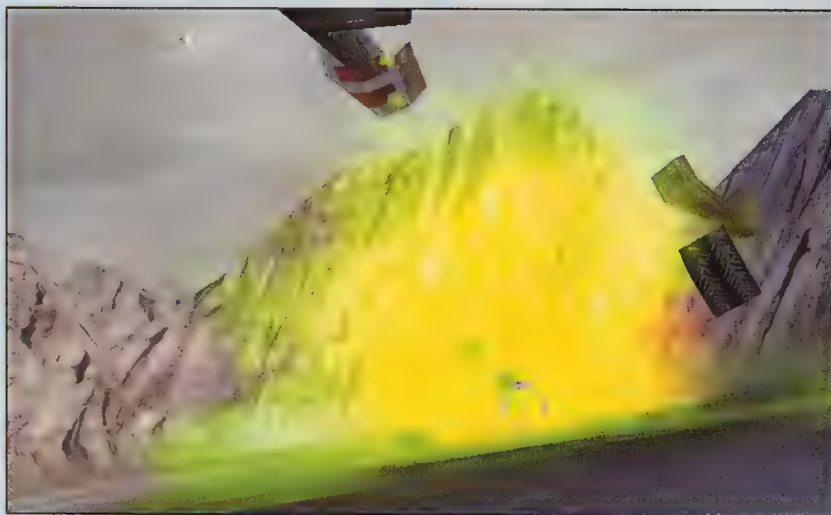
Na polu walki nie jesteśmy zdani tylko i wyłącznie na siebie. Gdy wykonujemy kolejne cele misji, drogą powietrzną jest nam dostarczane zaopatrzenie: broń oraz apteczki

uciekamy i patrzymy, jak niszczy go potężne działo jonowe.

Podczas rozgrywki cały czas coś się dzieje. Wszędzie czają się wrogowie, których eliminujemy za pomocą licznych broni, na przykład miotacza płomieni, karabinu snajperskiego, wyrzutni rakiet czy karabinu maszynowego. Nad naszymi głowami latają samoloty i helikoptery zrzucające desanty piechoty, a ramię w ramię z nami idą do walki inni żołnierze. Uszkodzone pojazdy szybko są naprawiane przez

mechaników. Wokół nas toczy się prawdziwa bitwa. Co jakiś czas z helikopterów zrzucają nam zaopatrzenie. Zazwyczaj otrzymujemy tą drogą broń i apteczki.

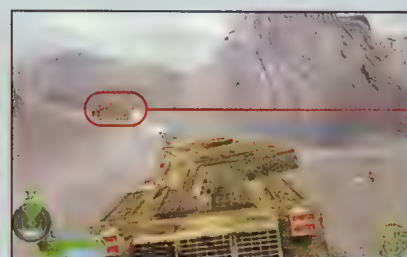
Wrogowie nie atakują na oślep. Są inteligentni i zwykle usiłują nas okrążyć. Często znajdujemy i uwalniamy zakładników. Gdy znajdujemy jakiś pojazd, zajmujemy miejsce kierowcy i wykorzystujemy uzbrojenie maszyny. **GRY** dziwią się jednak, że kiedy przeciwnik niszczy



7 Oddalaliśmy się na bezpieczną odległość, po czym zdalnie odpaliliśmy ładunek. W powietrze unosi się wielka chmura świecącego pyłu. Gdy opada, po żniwiarce wroga nie ma już śladu



8 Budynki wyglądają tak samo, jak w grach strategicznych z serii C&C. Oto Ręka NOD na chwilę przed trafieniem z działu jonowego. W powietrzu gromadzą się już wylądowania



9 Często stacujemy pojedynki pancerne. Wyjeżdżamy na otwarty teren, celujemy i strzelamy. Lekki czołg NOD nie ma szans. Potem atakujemy wieżyczki

Command & Conquer: Renegade

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy lub **[Ctrl]** – strzał z wybranej broni
- Prawy przycisk myszy – druga funkcja broni
- ruch do przodu
- ruch do tyłu
- ruch w lewo
- ruch w prawo
- przełączanie broni
- szybki zapis stanu gry
- ostrożny chód
- do – wybór broni

→ celnym strzałem pojazd, którym jedziemy, nasz komandos nie odnosi żadnych obrażeń.

INSTALACJA

Program instalacyjny uruchamia się automatycznie po włożeniu do czytnika płyty z grą. Najpierw decydujemy, czy chcemy zainstalować wersję demonstracyjną gry Medal of Honor. Oglądamy krótki film przedstawiający rozgrywkę w Renegade, następnie podajemy numer seryjny programu, decydujemy, czy chcemy umieścić skrót do gry na pulpicie i czy instalujemy programy umożliwiające zabawę przez internet. Po wybraniu katalogu, do którego mają być skopiowane pliki z grą,

zaczyna się instalacja. Command & Conquer: Renegade zajmuje na naszym twardym dysku 947 MB.

TECHNIKALIA

Renegade zachwyca nas znakomitą grafiką. Szczegółowo odwzorowane pojazdy i budynki zrobiły na **GRACH** duże wrażenie. Są takie jak w grach strategicznych z serii, ale znacznie bardziej szczegółowe. Dobra jest też animacja postaci. Żołnierze oddychają, a gdy nie mają nic do roboty, drapią się po głowie i rozglądają się dokoła. Wybuchy i płomienie wyglądają jak prawdziwe, a atak działa jonowego robi niesamowite wrażenie. Ciekawie przedstawiono wodę. Ocean lekko fалуje, a jego fale z łoskotem rozbijają się o wybrzeże. Co jakiś czas zmienia się też pogoda.

WERDYKT

Command & Conquer: Renegade to znakomita gra, zarówno dla miłośników trójwymiarowych strzelanin, jak i dla wielbicieli strategicznej serii. Dobra fabuła, ciekawy świat, efektowne wykonanie i bardzo wysoka grywalność to zalety tej strzelaniny, która bardzo podoba się

GROM.

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Command & Conquer: Renegade

Producent:
Westwood Studios

Wydawca w Polsce: IM Group



wersja na PlayStation 2
wersja na Dreamcasta
ograniczenia wiekowe
poziom trudności

brak
brak
od 12 lat
dla średnio zaawansowanych

GRYwalność (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH) **50%** **bardzo dobra** **5,00**



POMOC TECHNICZNA **3%** **dostateczna** **3,33**

Serwis telefoniczny 2% (0 prefix 22) 868 52 69 3
Serwis online 1% www.imgroup.pl 4

INSTALACJA **9,4%** **bardzo dobra** **5,36**

Łatwość instalacji programu 2% bezproblemowa (PC) 5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta) 0,7% jest (947 MB) 6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku 0,7% jest 6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików) 1% bezproblemowe (0 MB) 6
Podręcznik 2% dobry 4
Język podręcznika 2% polski 6
Obsługa akceleratorów graficznych 1% jest 6

DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH **10,8%** **celujący** **6,00**

Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N 0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Booster 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810 0,9% działa • działa • działa 6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D 0,9% działa • działa • działa 6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 I PCI 0,9% działa • działa • działa 6
Shuttle 32 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D 0,9% działa • działa • działa 6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • Xlerate PCI Sound Card PnP 0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Xlerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha 0,9% działa • działa • działa 6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI 0,9% działa • działa • działa 6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D 0,9% działa • działa • działa 6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670 0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64 0,9% działa • działa • działa 6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICIAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact 0,9% działa • działa • działa 6

OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH **10,8%** **dobry** **3,50**

Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6

OBŚŁUGA **4%** **bardzo dobra** **4,50**

Sterowanie 2% mysz, klawiatura 4
Liczba opcji konfiguracyjnych 1% duża 4
Zapis stanu gry 1% w każdym miejscu 6

JAKOŚĆ GRY **12%** **dobra** **4,33**

Jakość grafiki 2% celująca 6
Dźwięk i muzyka 2% bardzo dobre 5
Dialogi mówione 2% angielskie 3
Zakres fabularny i merytoryczny gry 2% bardzo dobry 5
Regulowany stopień trudności 2% jest 6
Język gry 2% angielski 1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci) 0% jeden/32

Ocena częściowa **100%** **bardzo dobra** **4,83**

Punkty dodatnie/ujemne

OCENA JAKOŚCI **bardzo dobra** **4,83**

CENA/JAKOŚĆ **dobra**

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) **129 zł**

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) **114 zł** Play, Warszawa, tel. (0 prefix 22) 832 54 30

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość 129 zł/4,83 = 26,71 = dobra

Bohater gry, Havoc to nowa postać w świecie Command & Conquer – nie występował on w tej znanej strategii czasu rzeczywistego

Maksymalna jakość, Minimalna cena - 19,90 !

Extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

Konieczn!e z!ajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto
ze Źródła



W sprzedaży od 24 kwietnia!

Więcej informacji pod adresem: <http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html>

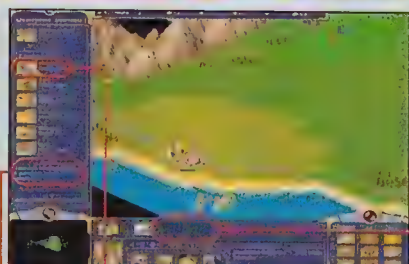
W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe.
Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



Kohan

Immortal Sovereigns

PRZEBIEG GRY



1 Budujemy w mieście kuznię i kamieniołom, które wraz z tartakiem dostarczają dużo surowców. Nic więcej się nie mieści, bo mamy wolne tylko dwa pola rozbudowy



2 Wysyłamy oddział na zwiad. Szybko odkrywamy kopalnię złota i gniazdo Rhaksha. Mieszkają w nim potwory. Po pokonaniu straży wysyłamy wojsko, aby zburzyło gniazdo



3 W mieście werbujemy oddziały złożone z dowódcy, oddziałów czołowych i wspierających. Dostęp do lepszych wojsk mamy po rozbudowie miasta o nowe budynki



4 Gdy burzimy gniazdo Rhaksha, wysyłamy w to miejsce osadników i wznosimy miasto. Tworzymy także oddział inżynierów, aby na złożach złota wybudował kopalnię



5 Na wschód od nowo zbudowanego miasta znajdujemy pierwsze miasto tyrana, naszego głównego przeciwnika. Pokonujemy strzegącą go milicję i przejmujemy miasto



6 Odkrywamy krainę i przejmujemy kolejne miasta. Rozstrzygającą bitwę staczymy u bram miasta tyrana. Wysyłamy do niej najlepsze wojska. Stan zdrowia żołnierzy obserwujemy na pasku



7 Zabicie okrutnego tyrana oznacza zwycięski koniec naszej misji. Podsumowanie ujawnia przed nami dalszą część historii Kohanu. Klikając na zakładkę, sprawdzamy wyniki walki

Gra strategiczna na PC | Nieśmiertelni herosi z plemienia Kohan ruszają do walki, by wyzwolić swój świat spod władzy zła **Ściągnij na stronie 68**

TREŚĆ GRY

Plemię Kohan, którego członkowie są nieśmiertelni, żyje w krainie Khaldan. Wielki kataklizm niszczy ich cywilizację, a mroczne siły przejmują władzę nad Khaldanem. Stajemy na czele niedobitków i wyruszamy, by odzyskać ojczyznę i wyjaśnić, co stało się z naszymi współplemieńcami.

Na początku gry mamy tylko jednego bohatera z rodu Kohan. Potem przyłączają się do nas kolejni herosi wykorzystujący różnorodne zdolności specjalne, a także inne plemiona. Gdy dołączają do nas sprzymierzeńcy, dowodzimy nowymi typami oddziałów.

Gra toczy się w czasie rzeczywistym. Regulujemy szybkość jego upływu. Większość rozkazów da się wydawać podczas pauzy. Poznajemy nowe tereny i zdobywamy miasta wroga. Nie spotykamy ogromnych armii. Nasz oddział liczy najwyżej siedmiu ludzi i składa się z dowódcy, czterech żołnierzy pierwszej linii i dwóch wspierających. Typy oddziałów zależą od budowli wzniesionych w mieście, w którym wojska są formowane. Jeśli mamy tartak, szkolimy łuczników, koczary dają nam lepszą piechotę, a biblioteka – magów.

Zarządzamy gospodarką, bo utrzymanie wojska wymaga surowców. Nie werbujemy jednak chłopów, którzy nosiliby minerały i drewno do miasta. Surowce same spływają do naszego magazynu, gdy ich złoża są w zasięgu miasta. Wystarczy tylko, że budujemy na nich kopalnię.

INSTALACJA

Po włożeniu płytki automatycznie uruchamia się program instalacyjny, który pyta nas kolejno o język instalacji,

folder, do którego zostaną skopiowane pliki oraz folder gry w menu Start.

TECHNIKA

Grafika jest poprawna i dobrze oddaje klimat krainy fantasy. Jedyne góry wyglądają nieco sztucznie. Wynagradzają nam to efektowne bitwy. Rozlega się szum oręża i grzmot magicznych eksplozji, a animacje oddziałów są płynne i staranne.

Kohan zawiera wiele elementów z turowych gier strategicznych. Na przykład oddziały mają strefę kontroli. Naruszenie jej przez przeciwnika sprawia, że jednostka atakuje. Każde miasto ma pola wpływu zwiększające się w miarę rozbudowy oraz pola zaopatrzenia, na których wracają do zdrowia nasi żołnierze.

Ukształtowanie terenu oraz morale oddziałów mają duży wpływ na walkę. Jej wynik zależy też od używanej formacji – do wyboru są cztery.



Kohan to udane połączenie różnych typów gier strategicznych. Jego atuty to ciekawy świat i scenariusz, długa rozgrywka, edytor map i generator misji, a także, co GROM bardzo się podoba, dobra polska wersja i niska cena.

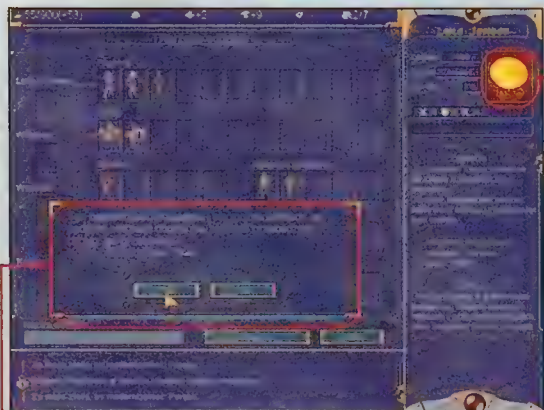
STEROWANIE

Lewy przycisk myszy
– wybieranie oddziałów, budynków i opcji
Prawy przycisk myszy
– wskazywanie celu przemarszu lub ataku
F1 – menu miast
Ctrl i od **1** do **2** – zaznaczenie grupy oddziałów
1 do **2** – wybranie zaznaczonego oddziału

P lub **Enter** – zatrzymanie gry
B – budowa miasta
R – tworzenie oddziałów
Na klawiaturze numerycznej:
1 – wykaz informacji
2 – wykaz celów misji
3 – wyjście do menu
4 – wykaz państw i stosunków dyplomatycznych
5 – wykaz technologii



DETALE



Bohaterowie, którzy zginęli w czasie gry, stają się... amuletami i tracą zdobyte wcześniej doświadczenie. Na szczęście jeśli chcemy, przywołujemy ich do życia za 50 sztuk złota

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



**Kohan:
Immortal Sovereigns**

Producent: TimeGate Studios

Wydawca w Polsce:
Licomp Empik Multimedia



wersja na PlayStation	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50%	bardzo dobra 5,00
Oryginalna, dobrze wykonana strategia czasu rzeczywistego. W dodatku wydana po polsku i bardzo tania. W trzech słowach: brawo, brawo, brawo		
POMOC TECHNICZNA	3%	dość zła 3,33
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 642 81 65 3
Serwis online	1%	www.lem.com.pl 4
INSTALACJA	9,4%	dobra 4,46
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC) 5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (400 MB) 6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak 1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB) 6
Podręcznik	2%	dobry 4
Język podręcznika	2%	polski 6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	brak 1
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	10,8%	celujący 6,00
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa 6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Booster 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa 6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa 6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa 6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D	0,9%	działa • działa • działa 6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa 6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa 6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa 6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa 6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa 6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa 6
Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa 6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	10,8%	dobry 4,33
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Cougar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Cougar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynnny • plynnny 6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynnny • plynnny 6
OBŚLUGA	4%	bardzo dobra 4,75
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura 4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża 5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu 6
JAKOŚĆ GRY	12%	bardzo dobra 5,17
Jakość grafiki	2%	dobra 4
Dźwięk i muzyka	2%	dobre 4
Dialogi mówione	2%	polskie 6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry 5
Regulowany stopień trudności	2%	jest 6
Język gry	2%	polski 6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu 6
Ocena częściowa	100%	bardzo dobra 4,95
Punkty dodatnie/ujemne		
OCENA JAKOŚCI		bardzo dobra 4,95
CENA/JAKOŚĆ		celująca
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	49 zł	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	45 zł Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	49 zł/4,95 = 9,91 = celująca	



1 Tworzymy sześciuosobową drużynę i wyruszamy w podróż. Nasz statek zostaje zestrzelony. Szukamy magicznych przedmiotów, aby osiągnąć boską moc



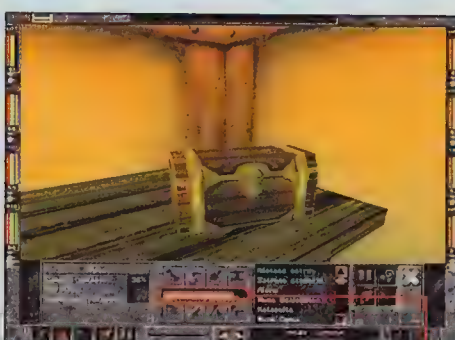
2 Planeta Dominus to dziwna kraina. Obok duchów i poźółkłych ksiąg pełnych magicznych zaklęć znajdujemy na niej komputery i elektroniczne zamki



3 Często napotykamy agresywne stwory. Walka toczy się w turach. O zwycięstwie decyduje nasza taktyka, umiejętności bohaterów, a także szczęście



4 Gdy spotykamy przyjazną istotę, rozmawiamy z nią i handlujemy. Zadajemy rozmówcy dowolne pytania, ale rzadko słyszymy sensowną odpowiedź



5 W świecie Dominusa mieszkańcy zabezpieczają każdą skrzynię i drzwi. Warto mieć w drużynie włamywacza, który unieszkodliwia pułapki i zamki



6 Wędrując po niebezpiecznych ścieżkach, często wykazujemy się zręcznością. Nasza drużyna skacze po ruchomych kładkach i unika ostrych kołców

Wizardry 8

Gra fabularna na PC | Szukamy magicznych przedmiotów, rozbijając czarodziejskie pułapki i elektroniczne zamki

TREŚĆ GRY

Jako strażnicy czarodzieja wyruszamy w podróż na planetę Dominus. W trakcie lądowania nasz statek kosmiczny zostaje zestrzelony przez żołnierzy Mrocznego Mędrcza. Jako jedyni wychodzimy cało z katastrofy i rozpoczynamy eksplorację nieprzyjaznej krainy.

Poznajemy historię trzech potężnych przedmiotów magicznych, które bogowie ukryli gdzieś we wszechświecie. Legenda mówi, że kto je odnajdzie, uzyska moc ich twórców. Do rywalizacji stają przybysze z kilku planet. Jest między nimi nasz najgorszy wróg – Mroczny Mędzec.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy
– wskazanie obiektu, atak, wybór bohatera.
- Przytrzymując przy tym klawisz **Shift**, wydajemy rozkaz ataku całej drużynie
- Prawy przycisk myszy
– oglądanie wskazanego przedmiotu lub osoby
- poruszanie się
- otwarcie mapy

Fabula gry jest banalna. Po wielu sztamponowych motywach fantasy i zamiast ciekawości, nudzi nas. W miarę rozwoju akcji pojawiają się nowe wątki i przyciąga uwagę, ale nadal opiera się na dobrze znanych schematach.

W świecie Dominusa obok magii występują komputery i roboty. To ciekawe, ale fatalnie zrealizowany pomysł. **GRY** denieruje bezmyślne wieszanie magii i techniki. Nie wiemy, dlaczego strzelec uzbrojony w pistolet nie ma szans na pokonanie wojownika z magicznym mieczem.

Walka jest głównym elementem zabawy. Starcia rozgrywamy w turach. Nasi wojownicy sami wybierają cel ataku, ale rzucanie czarów i używanie ekwipunku wymaga już naszej interwencji.

W trakcie walki zwracamy uwagę na odległość od przeciwnika. Bronie mają różny zasięg, a drużyna zawsze trzyma się w grupie. Takie rozwiązanie utrudnia walkę z rozproszonymi wrogami, więc wyposażamy każdego bohatera w broń rzucającą na dystans.

Wizardry 8 ma doskonale opracowany system rozwoju bohaterów. Umiejętności rosną, gdy z nich korzystamy. To realistyczne rozwiązanie. Ale z drugiej strony sami rozwijamy wybrane cechy i biegłości. Niemal każdy bohater zna

podstawy magii, ale tylko czarodzieje i kapłani mają wystarczającą wiedzę, aby rzucać potężne zaklęcia.

INSTALACJA

Po włożeniu płytki do napędu CD-ROM instalacja rozpoczyna się automatycznie. Wskazujemy folder, do którego chcemy skopiować grę oraz wielkość instalacji. Przy pierwszym uruchomieniu gry program automatycznie wykrywa, jaką mamy kartę graficzną i muzyczną. Kiedy pojawia się okno opcji, akceptujemy przedstawione w nim propozycje lub sami zmieniamy ustawienia gry.

TECHNIKA

Wizardry 8 działa w wysokiej rozdzielczości, jednak trójwymiarowy świat wygląda nieciekawie. Korytarze i komnaty są sztuczne, takie jak stoły czy świece, znajdujemy w dziwnych miejscach (piszemy o tym w ramce Detale). Na szczęście pozytywnie zaskakuje nas kilka budzących podziw miejsc, na przykład most nad przepaścią czy górską świątynia.

Gra ukazała się w języku polskim, ale dialogi mówione pozostały w wersji angielskiej. W przetłumaczonym tekście **GRY** znalazły wiele drobnych błędów. Zdarza się też, że wypowiedzi naszych bohaterów nie są wyświetlane.

WERDYKT

Wizardry 8 jest klasyczną grą fabularną. Jej mocne strony to dobry rozwój bohaterów i ciekawe dialogi. Niestety schematyczna fabuła niezachęca do zabawy. Niezgrabne połączenie baśniowej fantasy i fantastyki naukowej nie przypada do gustu miłośnikom ani jednego, ani drugiego gatunku.

DETALE



Rozumiemy, że szcurek lubi mieszkać pod błękitnym niebem, ale dlaczego w pełnym blasku dnia czyta przy świeczce .

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Wizardry 8
Producent:
SirTech
Wydawca w Polsce:
CD Projekt



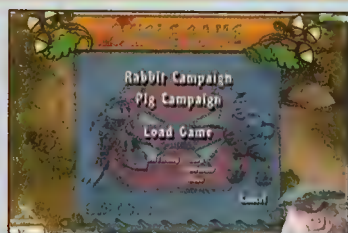
wersja na PlayStation 2
brak ograniczenia wiekowe
poziom trudności
brak ograniczenia wiekowe
od 15 lat dla zaawansowanych

WAGA	Ocena
GRYwalność (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50% dostateczna 3,00
Klasyczna gra fabularna, co w tym wypadku niestety oznacza: nudna i przestarzała. Nieporadnie łączy elementy fantasy i fantastyki naukowej	
POMOC TECHNICZNA	3% dostateczna 3,33
Serwis telefoniczny	2% (0 prefixs22) 519 69 66
Serwis online	1% www.cdprojekt.info
INSTALACJA	9,4% bardzo dobra 5,36
Łatwość instalacji programu	2% bezproblemowa (PC)
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7% jest (1,8 GB)
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7% jest
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1% bezproblemowe (0 MB)
Podręcznik	2% dobry
Język podręcznika	2% polski
Obsługa akceleratorów graficznych	1% jest
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	10,8% celujący 6,00
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9% działa • działa • działa
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Booster 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9% działa • działa • działa
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9% działa • działa • działa
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9% działa • działa • działa
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D	0,9% działa • działa • działa
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • Xlerate PCI Sound Card PnP	0,9% działa • działa • działa
Terratec Xlerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9% działa • działa • działa
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9% działa • działa • działa
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9% działa • działa • działa
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9% działa • działa • działa
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9% działa • działa • działa
Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICIAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9% działa • działa • działa
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	10,8% dobry 4,33
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6% niegrywalny • niegrywalny
Pentium 133/32 MB + Guillemot Cougar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6% niegrywalny • niegrywalny
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6% niegrywalny • niegrywalny
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6% niegrywalny • niegrywalny
Pentium 233 MMX/32 MB + Guillemot Cougar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6% niegrywalny • niegrywalny
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6% niegrywalny • niegrywalny
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6% płynny • płynny
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% płynny • płynny
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% płynny • płynny
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6% płynny • płynny
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% płynny • płynny
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% płynny • płynny
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6% płynny • płynny
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% płynny • płynny
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% płynny • płynny
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6% płynny • płynny
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% płynny • płynny
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% płynny • płynny
OBŚLUGA	4% bardzo dobra 4,75
Sterowanie	2% mysz, klawiatura
Liczba opcji konfiguracyjnych	1% bardzo duża
Zapis stanu gry	1% w każdym miejscu
JAKOŚĆ GRY	12% dobra 4,33
Jakość grafiki	2% dobra
Dźwięk i muzyka	2% dobre
Dialogi mówione	2% angielskie
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2% dostateczny
Regulowany stopień trudności	2% jest
Język gry	2% polski
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0% jeden/brak takiej opcji
Ocena częściowa	100% dobra 3,93
Punkty dodatnie/ujemne	gra Wizardry 7 Gold w prezencie +0,30
OCENA JAKOŚCI	dobra 4,23
CENA/JAKOŚĆ	dobra
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	99,90 zł
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	85 zł Play, Warszawa, tel. (0 prefixs 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99,90 zł/4,23 = 23,62 = dobra

PRZEDGRY



1 Na początku zabawy włączamy misję treningową, w której uczymy się podstaw gry. Królik w prawym górnym rogu mówi nam, co mamy robić



2 Po ukończeniu treningu wybieramy poziom trudności i stronę, po której się opowiadamy: świnie albo króliki. Obie mają do wykonania kilkanaście misji



3 Zapoznajemy się z celem misji. Jeśli dysponujemy punktami dowodzenia (dostajemy je po każdej zwycięskiej misji), kupujemy nowe jednostki wojskowe



4 Pojazdy rozbudowujemy o specjalne moduły. Jedne zwiększają prędkość, inne – pole widzenia, zaś jeszcze inne przywracają energie



5 Jednostki mają funkcje specjalne. Na przykład czołgi okopują się, zaś wyrzutnia przelacza się w tryb strzelania salwami po pięć rakiet naraz



6 Wóz dowodzenia bada teren. Dostrzega on wrogie jednostki, zanim zostaje wykryty. W ten sam sposób wystawiamy przeciwnika do ostrzału przez artylerię



7 Jeśli mamy zapasowe punkty dowodzenia, nowe jednostki są dostarczane także w trakcie misji. Za 50 punktów wóz dowodzenia wzywa bombowce

Gra strategiczna na PC | W tej bezlitosnej, długiej i ciężkiej wojnie o marchewki i żołędzie czasem zachowujemy się jak prawdziwa świnia

TRESC GRY

Gra przedstawia konflikt świń przypominających nazistów z królikami, które są podobne do aliantów. Zwierzęta nie lubią walki twarzą w twarz – nigdy nie opuszczają swych czołgów i wozów bojowych.

W czasie gry nie budujemy bazy i jednostek. Nowe pojazdy kupujemy za punkty dowodzenia, które otrzymujemy po wygranej bitwie. Niepotrzebne maszyny oddajemy i odyskujemy wydane na nie punkty. Nasz oddział jest mały, więc wydajemy rozkazy pojedynczym jednostkom.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – zaznaczenie oddziału
- Prawy przycisk myszy – wskazanie celu
- przesuwanie mapy
- obracanie kamery
- zmiana kąta kamery
- rozkaz ruchu
- rozkaz ataku
- zatrzymanie jednostki
- akcja specjalna
- Spacja – zatrzymanie gry
- menu gry

Rozgrywka wymaga od nas uwagi. Strata choćby jednego pojazdu jest bolesna – do końca gry jesteśmy ubożsi o kilka-set punktów dowodzenia. Na szczęście trudno o stratę jednostki. Jeśli chcemy, naprawiamy maszynę na polu bitwy. Gdy mimo to wartość pancerza spada do zera, pojazd eksploduje i zamienia się w nieruchomy korpus. Nawet wtedy aby ostatecznie zniszczyć maszynę, przeciwnik powinien jeszcze zaatakować wrak. Inaczej w następnej misji pojawia się on cały i wyremontowany.

Jednostki artyleryjskie mają duży zasięg ognia, ale ich pole widzenia jest minimalne. Dlatego potrzebują wsparcia zwiadu, do czego najlepiej nadaje się zwinny wóz dowodzenia. Ma on jedną wadę – nie rozpoznaje min. Dostrzegają je tylko niektóre jednostki.

Choć wojska świń i królików różnią się tylko wyglądem, symulacja bitwy jest szczegółowa. Pojazdy charakterystyczne są współczynnikami takimi, jak siła ognia i pancerz, a nawet ilość zużywanego paliwa! Aby uzupełnić je w trakcie misji, kupujemy przyczepę z benzyną. Są też przyczepy z amunicją i częściami zamiennymi – za ich pomocą naprawiamy

Ś.W.I.N.I.A.

S.W.I.N.E.

uszkodzone jednostki. Przyczepy wymagają pojazdu holującego. Wiele z zadań polega na przykład na dostarczeniu zaopatrzenia rozpaczliwie potrzebującym go jednostkom. Między misjami oglądamy filmy ze świniami i królikami w rolach głównych. Większość z nich jest jednak nieciekawa.

INSTALACJA

Program instalacyjny pozwala na zainstalowanie gry oraz programu GameSpy służącego do zabawy przez internet. Po zakończeniu kopiowania plików program instalacyjny umieszcza ikonę gry na pulpicie Windows.

TECHNIKALIA

Grafika jest ładna. Jednostki zostawiają ślady gąsienic na piachu, a trafione – efekownie wybuchają. Pięknie przedstawiono połądowanie terenu – drogi pną się po górskich wzniesieniach, a potem schodzą w malownicze doliny. Zaskakują nas miłe detale, na przykład królicze koleseum czy króliczy sfinks na pustyni.

Rewelacyjnie wyglądają jeziora, strumienie i wodospady. Gdy widzimy je na ekranie, z głośników słyszymy szum i plusk wody. W okolicy fabryki słyszymy stukot pracujących maszyn, a w lesie – świergot ptaków. Odgłosy nasilają się, gdy przybliżamy obraz.

Dużą wadą jest fakt, że obszar widoczny na ekranie jest za mały w porównaniu z zasięgiem i polem widzenia jednostek. Na przykład wzniesienie zajmuje cały ekran, więc nie widzimy, co dzieje się w okolicy.

Komputerowy przeciwnik stosuje prymitywne taktyki. Bez trudu przewidujemy jego posunięcia. Co gorsza jednostki wroga zachowują się bez sensu. Na przykład gdy prowadzimy artyleryjski ostrzał odległych jednostek, te stoją i beczynnie czekają na śmierć.

Stan gry zapisujemy w dowolnym momencie misji, dodatkowo automatycznie jest on zapisywany na początku każdego poziomu. Nieporozumieniem jest jednak brak zapisu pomiędzy etapami. Jeżeli

w którejś z misji wybrałmy nieodpowiednie jednostki, a potem wracamy do niej, wczytywanie gry komplikuje się. Ładujemy grę, podczas której misja jest rozpoczęta, poddajemy się, rozpoczynamy misję od początku i dopiero teraz mamy dostęp do ekranu wyboru jednostek! Pomimo że na pudełku widzimy polski tytuł, cała gra jest po angielsku. Jeśli nie znamy tego języka, rozgrywka sprawia nam problemy.

WERDYKT

Ś.W.I.N.I.A. to przyjemna choć trudna gra, a przy tym wydana w niskiej cenie. Niestety nie ma polskiej wersji językowej, a na stronie wydawcy i w wielu wirtualnych sklepach internetowych widzimy okładkę z oznaczeniem, że gra jest w języku polskim! Przetłumaczenie tytułu i pokazywanie okładki ze znakiem PL wprowadza graczy w błąd. **GRY** piętnują takie postępowanie wydawcy.

DETAL



Carropult 1 królików i Thor's Hammer 2 świń to jednostki artyleryjskie o dużym zasięgu. W czasie ruchu są bezbronne – potrzebują chwili, aby zatrzymać się, rozłożyć podpory i strzelać



Trapper 3 królików i Dixie 4 świń stawiają miny stanowiące świetne wzmocnienie obrony. Wrogie miny wykrywane są tylko przez specjalnie wyposażone pojazdy. Wskazane przez nie miny niszczy bez trudu

Swinie i króliki mają swoje herby: żółdzie i marchewki

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



ŚWINIA.

Producent:
Channel 42

Wydawca w Polsce:
Lemon Interactive



wersja na PlayStation
wersja na PlayStation 2
wersja na Dreamcasta
ograniczenia wiekowe
poziom trudności

brak
brak
od 12 lat
dla zaawansowanych

WAGA Ocena

GRYwalność (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH) 50% **dobra** 4,00

ŚWINIA.
SWINE.

POMOC TECHNICZNA 3% **dostateczna** 3,00

Serwis telefoniczny 2% (0 prefixs 22) 666 19 66 3

Serwis online 1% www.lemon-interactive.pl 3

INSTALACJA 9,4% **bardzo dobra** 4,62

Łatwość instalacji programu 2% bezproblemowa (PC) 5

Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta) 0,7% brak (1 GB) 1

Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku 0,7% brak 1

Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików) 1% bezproblemowe (0 MB) 6

Podręcznik 2% dobry 4

Język podręcznika 2% polski 6

Obsługa akceleratorów graficznych 1% jest 6

DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH 10,8% **celująca** 6,00

Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N 0,9% działa • działa • działa 6

Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810 0,9% działa • działa • działa 6

Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D 0,9% działa • działa • działa 6

Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI 0,9% działa • działa • działa 6

Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D 0,9% działa • działa • działa 6

Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLRate PCI Sound Card PnP 0,9% działa • działa • działa 6

Terratec XLRate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha 0,9% działa • działa • działa 6

Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI 0,9% działa • działa • działa 6

Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D 0,9% działa • działa • działa 6

EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670 0,9% działa • działa • działa 6

Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64 0,9% działa • działa • działa 6

Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact 0,9% działa • działa • działa 6

OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH 10,8% **dobry** 3,50

Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1

Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1

Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1

Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1

Pentium 233 MMX/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1

Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1

Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1

Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1

Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1

Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6

Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6

Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6

AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6

AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6

AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6

Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6

Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6

Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6

OBŚŁUGA 4% **dobra** 3,75

Sterowanie 2% mysz, klawiatura 4

Liczba opcji konfiguracyjnych 1% duża 4

Zapis stanu gry 1% tylko w niektórych miejscach 3

JAKOŚĆ GRY 12% **dobra** 4,17

Jakość grafiki 2% bardzo dobra 5

Dźwięk i muzyka 2% bardzo dobre 5

Dialogi mówione 2% angielskie 3

Zakres fabularny i merytoryczny gry 2% bardzo dobry 5

Regulowany stopień trudności 2% jest 6

Język gry 2% angielski 1

Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci) 0% jeden/ośmiu

Ocena częściowa 100% **dobra** 4,20

Punkty dodatnie/ujemne na stronie WWW złe oznaczenie wersji językowej -0,2

OCENA JAKOŚCI **dobra** 4,00

CENA/JAKOŚĆ **celująca**

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) 29,90 zł

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość 29,90 zł/4,00 = 7,48 = celująca

Offroad

Gra wyścigowa na PC | Siadamy za kierownicą samochodu terenowego i rozpoczynamy ostrą walkę z konkurencją na bezdrożach

TRESC GRY

Startujemy w wyścigach samochodów terenowych rozgrywanych się na wertepach. Podstawowy tryb zabawy to mistrzostwa toczące się w czterech klasach. Zwycięstwo w jednej jest warunkiem awansu do następnej.

Ciekawostką jest instytucja zespołów, które zgłaszają nam oferty współpracy. Stawiają warunki – na przykład zajęcie przynajmniej drugiego miejsca – a w zamian za ich spełnienie dają lepszy samochód i finansują jego rozbudowę. Niestety ten pomysł nie wnosi do rozgrywki nic nowego, a dodatkowo utrudnia zabawę.

Obsługa gry jest skomplikowana. Często jesteśmy zmuszeni korzystać z rozbudowanych

ekranów opcji oraz z niezbyt przejrzystych tabel.

Na torach toczy się ostra walka. Przeciwnicy zachowują się agresywnie – również wobec siebie – więc korzystamy z tego! Gdy konkurenci spychają się z drogi i blokują, wychodzimy na prowadzenie. Gra daje nam duże szanse na nadrobienie strat. Nawet jeśli inni zawodnicy są kilka sekund przed nami, nie załamujemy się, ale wykorzystujemy dopalacze. W każdym wyścigu dysponujemy trzema takimi urządzeniami. Używamy ich na długich prostych oraz na wzniesieniach. Drugi sposób na skuteczne dogonienie konkurentów to korzystanie ze skrótów.

Nasz samochód nie ulega uszkodzeniom. Wystarcza jednak uderzenie w barierkę, by

PRZEBIEG GRY



1 Rozpoczynamy mistrzostwa. Wybieramy jeden z dwóch zespołów i sprawdzamy, jaki proponuje nam wóz. To słabe maszyny, ale na początek dostajemy właśnie takie pojazdy



2 Oglądamy listę zawodników i klasyfikację punktową. Pojawia się ona pomiędzy wyścigami. Widzimy zsumowane punkty, które zdobyliśmy we wszystkich naszych startach



3 W mistrzostwach ułożenie tras jest losowe, podobnie jak warunki jazdy. Na przykład tą samą trasą jedziemy w jednych mistrzostwach zimą i latem. Zmienia się także liczba okrążeń



4 Startujemy z pozycji, którą zajmujemy w rankingu ogólnym. Osiągnięcie lepszej nie jest trudne, o ile mamy dobry samochód. Uważamy, bo przeciwnicy często zajeżdżają nam drogę



5 Na trasach są skróty. Ten jest widoczny na mapie, ale zdarzają się ukryte. Odnajdujemy je i używamy jak najczęściej. Pamiętajmy, że konkurenci też to robią



6 Po przejechaniu przez punkt kontrolny widzimy, ile sekund dzieli nas do najbliższego samochodu przed nami – lub za nami, gdy jesteśmy pierwsi



7 Często pomiędzy wyścigami nasz samochód zostaje usprawniony. To samo dzieje się jednak z autami innych zawodników, więc poziom rywalizacji jest wyrównany

DETALE



Oto jeden z wyścigów odbywających się w nocy. W tej grze noc są bardzo jasne, a światła naszego samochodu tak mocne, że prawie nie odczuwamy utrudnień typowych dla jazdy bez światła dziennego

stał tyłem do kierunku jazdy. Tracimy przez to dużo czasu, więcej niż przy wywrocie na dach, po której wóz podnosi się w ułamku sekundy i lądzuje na torze ustawiony jak trzeba.

Trasy wyglądają ładnie i zostały ciekawie zaprojektowane. Wyścigi są krótkie, na szczęście nie pokonujemy kilkanaście razy tego samego nudnego okrążenia. Ulubiony tor **GIER** to górską trasę, gdzie jedziemy krętą drogą na szczyt pośród stromych zboczy.

INSTALACJA

Gra daje nam do wyboru dwa rozmiary instalacji. Jeśli chcemy, szczegółowo dobieramy potrzebne składniki, ale tylko gdy wybieramy ten typ instalacji, widzimy, ile miejsca na dysku zajmie Offroad. Razem z grą instaluje się program do konfiguracji grafiki. Wybieramy w nim rozdzielczość oraz jakość obrazu.

TECHNIKALIA

Wygląd samochodów i ich zachowanie sprawiają, że mamy wrażenie, że nie są to prawdziwe pojazdy, ale autka dla dzieci. I to w dodatku grzeszczących, bo po jeździe w trudnych warunkach samochód już po chwili powinien być brudny. Natomiast w Offroadzie przez cały czas jest czysty!

W trakcie zabawy oglądamy piękne widoki – **GROM** spodobała się na przykład kolejka linowa na górskiej trasie. Niestety pomimo starannego wykończenia, tory rajdowe nie wyglądają realistycznie, bo zamiast przez bezdroża i warte py jedziemy zwykłą drogą.

W Offroadzie, podobnie jak w innych grach wyścigowych, publiczność jest najbrzydszym

elementem grafiki. Zamiast wiwatujących tłumów widzimy nieładne, małe sylwetki ludzi. To wada, ale grafika ma wiele zalet, które ją równoważą. Na przykład w czasie jazdy zmienia się pogoda – pada śnieg, deszcz, często raz nas słońce. Te efekty dodają zabawie uroku.

Sterowanie jest proste. Nawet używając klawiatury, nie mamy problemów z opanowaniem pojazdu. Warto jednak przypomnieć, że Offroad nie jest symulatorem jazdy terenowym samochodem, więc miłośnicy realizmu nie mają czego szukać w tej grze.

WERDYKT

Offroad to gra na średnim poziomie, która zachwyci nas zwłaszcza pięknymi widokami na trasach. Proste sterowanie sprawia, że to dobra propozycja dla początkujących. Jednak do zabawy zniechęca nas skomplikowane przygotowanie do wyścigu oraz bardzo duża liczba tabel.

STEROWANIE

- dodawanie gazu
- hamowanie, jazda do tyłu
- skręcanie
- wrzucenie wyższego biegu
- wrzucenie niższego biegu
- hamulec ręczny
- lusterko wsteczne
- użycie dopalacza
- menu
- podczas powtórki: oglądanie innego samochodu
- zmiana liczby danych wyświetlanych podczas wyścigu

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Producent:

Rage

Wydawca w Polsce:
IM Group



wersja na PlayStation	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Dreamcast	brak
ograniczenia wiekowe	bez ograniczeń
poziom trudności	dla początkujących

WAGA	Ocena
------	-------

GRYwalność (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)

50%	dobra	4,00
-----	-------	------



POMOC TECHNICZNA

3%	dostateczna	3,33
----	-------------	------

Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 868 52 69	3
Serwis online	1%	www.imgroup.pl	4

INSTALACJA

9,4%	bardzo dobra	5,04
------	--------------	------

Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (330 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0,05 MB)	3
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6

DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH

10,8%	celujący	6,00
-------	----------	------

Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	dział • dział • dział	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Booster 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	dział • dział • dział	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	dział • dział • dział	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	dział • dział • dział	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D	0,9%	dział • dział • dział	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLRate PCI Sound Card PnP	0,9%	dział • dział • dział	6
Terratec XLRate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	dział • dział • dział	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	dział • dział • dział	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	dział • dział • dział	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	dział • dział • dział	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	dział • dział • dział	6
Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUDAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	dział • dział • dział	6

OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH

10,8%	dobry	4,33
-------	-------	------

Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	plynnny • plynnny	6
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynnny • plynnny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	plynnny • plynnny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynnny • plynnny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	plynnny • plynnny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynnny • plynnny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	plynnny • plynnny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynnny • plynnny	6

OBŚŁUGA

4%	bardzo dobra	4,50
----	--------------	------

Sterowanie	2%	klawiatura, dżojstik, kierownica	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach	3

JAKOŚĆ GRY

12%	dobra	3,50
-----	-------	------

Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	dobry	4
Dialogi mówione	2%	brak	1
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/sześciu	6

Ocena częściowa

100%	dobra	4,29
------	-------	------

Punkty dodatnie/ujemne

OCENA JAKOŚCI

dobra ← 4,29

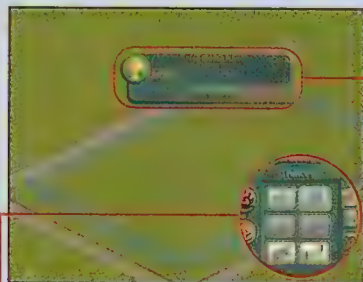
CENA/JAKOŚĆ

bardzo dobra

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	79 zł
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	69 zł Multimedia i Gry, Bielsko-Biala, tel. (0 prefiks 33) 611 87 29
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	79 zł/4,29 = 18,41 = bardzo dobra



PRZEBIEG GRY



1 Zaczynamy od wybiegu dla lwów. Wymaga on solidnego i wysokiego ogrodzenia. Nazywamy wybieg, a w miejscu, gdzie stawiamy ostatni fragment ogrodzenia, powstaje furka



2 Zatrzymujemy grę, kupujemy zwierzęta (samce i samice), po czym ustawiamy je w zagrodzie. Na wybiegu źle się czują, więc prosimy o radę eksperta. Jego zalecenia wcielamy w życie do chwili, gdy pasek zgodności stanu wybiegu z oczekiwaniami staje się zielony



3 Po uwzględnieniu uwag dotyczących wybiegu (podłoża, skał, wody, drzew i zabawek) przydzielamy zwierzętom dozorcę. W jej polu zadań pojawia się wybieg, który obsługuje. Klikamy na i wpisujemy imię i nazwisko – w grze dowolnie zmieniamy wszystkie nazwy



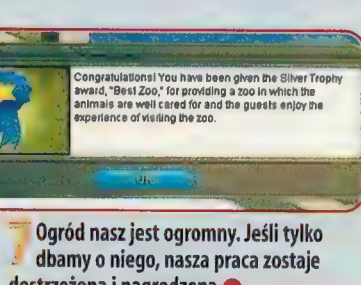
4 Ustawiamy program badawczy. Część pieniędzy wydajemy na ulepszenia naszego ogrodu, część na program ratowania ginących gatunków. Staramy się mieć w ogrodzie rzadkie zwierzęta, bo przyciągają one gości



5 Goście zwiedzający ogród nie czują się dobrze bez punktów z przekąskami i napojami, toalet czy ławek. Zarabiamy także na sprzedaży upominków. Poziom zadowolenia odwiedzających od razu rośnie



6 Nie wszystkie zwierzęta mają idealne warunki na wybiegach, ale pomimo tego rozmnażają się. Przychówek sprzedajemy z dwóch powodów: to jedno ze źródeł dochodu, a poza tym zwierzęta źle się czują, gdy jest ich zbyt dużo na wybiegu



7 Ogród nasz jest ogromny. Jeśli tylko dbamy o niego, nasza praca zostaje dostrzeżona i nagrodzona

Gra strategiczna na PC | Miło jest mieć własne zoo. Jednak to nie tylko dobra zabawa – jeśli źle planujemy i nie dbamy o stan klatek, lwy uciekają i zjadają naszych drogich gości!

TREŚĆ GRY

Zarządzamy ogrodem zoologicznym. Projektujemy wybiegi i kupujemy zwierzęta. Na początku nie wszystkie są dostępne, ale wybór szybko się powiększa. Zwierzęta dobieramy wedle własnych upodobań, pamiętamy jednak, by nie stawiać wybiegu dla pingwinów obok lwów. Zwierzęta lubią bowiem mieć sąsiadów z podobnej strefy klimatycznej.

Naszym obowiązkiem jest spełnianie potrzeb zwierzątek. Niewłaściwy dobór ziemi, drzew lub budynków czy gromadzące się odchody powodują, że są nieszczęśliwe. A nasi goście nie chcą płacić za oglądanie smutnych zwierząt.

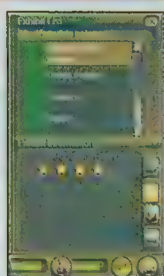
Dbanie o zwierzęta to tylko połowa sukcesu. Ludzie, którzy odwiedzają ogród, nie tylko chcą obejrzeć lwy i żyrafy, ale także po prostu się rozerwać. Zapewniamy im miejsca widokowe, ławeczki do odpoczynku, budki z hamburgerami i hot dogami. Stawiamy także fontanny i pomniki, sadzimy klomby, grodzimy teren płotkami.

Im więcej gości i atrakcji, tym więcej pieniędzy wpływa

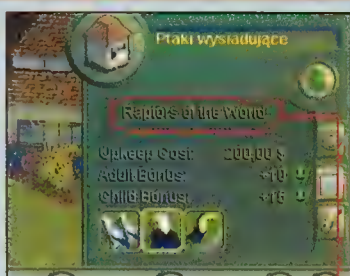
STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy
– wybranie obiektu
- Prawy przycisk myszy
– anulowanie wyboru
- wyjście z aktualnego okna lub przejście do głównego menu gry
- Spacja – zatrzymanie/ wznowienie gry
- przesuwanie mapy
- włączenie ekranu pomocy

DETAL



Najpopularniejsze zwierzęta mają sponsorów



W pawilonach wprowadzamy programy tematyczne takie, jak Drapieżniki świata, które są dużą atrakcją dla gości

do naszej kasy. Dochody przynosi również sprzedaż nawozu. Budujemy kompostownię i zasłaniamy ją, sadząc zieleń, ponieważ nasi goście nie lubią brzydkich zapachów.

Zarządzamy personelem, zatrudniamy dozorców, którzy karmią zwierzęta i sprzątają odchody, pracowników naprawiających ogrodzenia i sprzątających alejki oraz kosze. Na naszym utrzymaniu są także przewodnicy oprowadzający turystów po ogrodzie.

INSTALACJA

Po włożeniu płytki z grą do napędu automatycznie uruchamia się program instalacyjny. Wybieramy rozmiar instalacji oraz folder, do którego zostaną skopiowane pliki. Podczas instalacji oglądamy skrótową wersję przewodnika po grze. Oprócz niego jest jeszcze szczegółowy przewodnik pomagający w zabawie.

TECHNIKALIA

Grafika jest ładna. Nosorożce spacerują po wybiegach, zebry wierzgają, a słonie bawią się przygotowanymi dla nich zabawkami. Jednak roślinność jest mało urozmaicona: drzewo danego gatunku ma tylko trzy warianty wyglądu. Gdy przybliżymy mapę, nie widzimy szczegółów. Lepiej przedstawia się

dźwięk. Każde zwierzę wydaje charakterystyczny dla siebie odgłos. Dowiadujemy się, gdzie na świecie występuje dany gatunek, w jakiej strefie roślinności i w jak licznych stadach. Gra informuje nas o ich trybie życia i ciekawostkach. **GROM** bardzo się podoba, że bawiąc się, jednocześnie się uczymy!

Zoo Tycoon uczy nas podstaw zarządzania. Ustalamy ceny żywności, upominków i wstępu na teren ogrodu. Dostajemy raporty finansowe z każdego miesiąca, informacje o zadowoleniu i problemach gości oraz zwierząt.

Obsługa nie jest trudna do opanowania. Niekiedy jednak przydałaby się opcja pokazywania terenu bez drzew. Zwierzęta wydeptują dąrń, a gdy jest zniszczona, są nieszczęśliwe. Na gęsto zadrzewionych terenach trudno dostrzec, w którym miejscu powinniśmy ją uzupełnić.

WERDYKT

Zoo Tycoon to wciągająca gra. Zarządzając ogrodem, uczymy się opieki nad zwierzętami. Rozgrywka jest pozbawiona przemocy i sprawia przyjemność zarówno starszym, jak i młodym graczom. Szkoda tylko, że gra została wydana po angielsku. To utrudnia zabawę, bo widzimy komunikaty pełne trudnych słów.

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Zoo Tycoon

Producent:
Blue Fang

Wydawca w Polsce:
APN Promise



wersja na PlayStation
wersja na PlayStation 2
wersja na Dreamcasta
ograniczenia wiekowe
poziom trudności

brak
brak
od 12 lat
dla początkujących

WAGA Ocena

GRYwalność (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH) 50% **dobra** **4,00**

POMOC TECHNICZNA 3% **dostateczna** **3,00**

Serwis telefoniczny 2% (0 prefiks 22) 654 90 64 3
Serwis online 1% www.promise.com.pl 3

INSTALACJA 9,4% **bardzo dobra** **4,83**

Łatwość instalacji programu 2% bezproblemowa (PC) 5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta) 0,7% jest (505 MB) 6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku 0,7% jest 6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików) 1% bezproblemowe (>0 MB) 3
Podręcznik 2% dostateczny 3
Język podręcznika 2% polski 6
Obsługa akceleratorów graficznych 1% jest 6

DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH 10,8% **celujący** **6,00**

Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N 0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Booster 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810 0,9% działa • działa • działa 6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D 0,9% działa • działa • działa 6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI 0,9% działa • działa • działa 6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D 0,9% działa • działa • działa 6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLeate PCI Sound Card PnP 0,9% działa • działa • działa 6
Terratec XLeate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha 0,9% działa • działa • działa 6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI 0,9% działa • działa • działa 6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D 0,9% działa • działa • działa 6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670 0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64 0,9% działa • działa • działa 6
Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUDAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact 0,9% działa • działa • działa 6

OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH 10,8% **dobry** **4,33**

Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Cougar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32 MB + Guillemot Cougar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6

OBŚLUGA 4% **dobra** **4,25**

Sterowanie 2% mysz, klawiatura 4
Liczba opcji konfiguracyjnych 1% średnia 3
Zapis stanu gry 1% w każdym miejscu 6

JAKOŚĆ GRY 12% **dobra** **3,67**

Jakość grafiki 2% dobra 4
Dźwięk i muzyka 2% bardzo dobre 5
Dialogi mówione 2% brak 1
Zakres fabularny i merytoryczny gry 2% bardzo dobry 5
Regulowany stopień trudności 2% jest 6
Język gry 2% angielski 1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci) 0% jeden/brak takiej opcji 6

Ocena częściowa 100% **dobra** **4,27**

Punkty dodatnie/ujemne

OCENA JAKOŚCI **dobra** **4,27**

CENA/JAKOŚĆ **dobra**

CENA DYSTYBUTORA (zalecana przez wydawcę) **107,60 zł**

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) **91,50 zł** Merlin, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 607 79 92

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość: 107,60 zł/4,27 = 25,20 = dobra

Pool of Radiance Ruiny Myth Drannor

Gra fabularna na PC | W ruinach Myth Drannor czeka na nas wiele niebezpieczeństw. Najgroźniejszym jest przerażająca nuda

TREŚĆ GRY

W ruinach miasta Myth Drannor budzi się pradawne zło. Mroczne siły wypelzają z podziemnego jeziora zwanego Topielą Dusz. Mieszkańcy pobliskiego Phlan wysyłają przeciwko złu drużynę prowadzoną przez Athana. Niestety wyprawa kończy się klęską. Stajemy na czele kolejnej ekspedycji i próbujemy dokończyć misję poprzednika.

Fabula gry jest irytująco banalna, a i sam jej przebieg powiela znane schematy. Błądzący się po korytarzach, szukamy skarbów i kluczy otwierających kolejne wrota. Nieustannie walczymy z bandami orków i ożywieńców.

Starcia rozgrywamy w turach, ale na wydanie rozkazu

mamy ograniczony czas. O wyniku walki decydują umiejętności bohaterów i szczęście. Po wygranym starciu rozbijamy obóz i leczymy rany.

Pool of Radiance 2 oparto na trzeciej edycji klasycznej książkowej gry fabularnej Dungeons & Dragons. Niestety bezkrytyczne przeniesienie jej zasad na ekrany monitorów wypada fatalnie – rozgrywka jest schematyczna.

INSTALACJA

Program instalacyjny uruchamia się po włożeniu do napędu CD-ROM płyty oznaczonej jako dysk instalacyjny. Jeśli chcemy, wybieramy folder, w którym instalujemy grę i wielkość kopiowanych plików. W trakcie instalacji program

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy
 - wskazanie obiektu, atak, wybór bohatera, manipulowanie ekwipunkiem
- Prawy przycisk myszy
 - okno poleceń
- Prawy (shift) – bieganie
- okno ekwipunku
- okno umiejętności
- okno zaklęć maga
- okno zaklęć kapłana
- (podczas starcia) otwarcie okna opcji walki
- Spacja – (podczas starcia) zakończenie ruchu bohatera
- lista klawiszy sterujących

prosi o włożenie do napędu płyty oznaczonej jako dysk z grą. Dodatkowa płyta, oznaczona jako soundtrack, zawiera tylko utwory muzyczne.

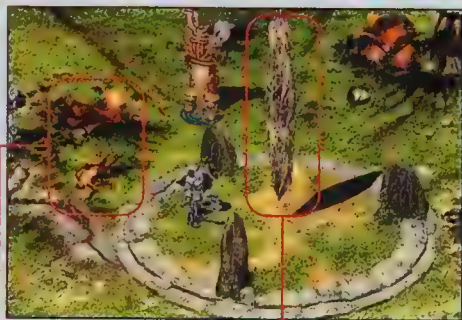


TECHNIKALIA

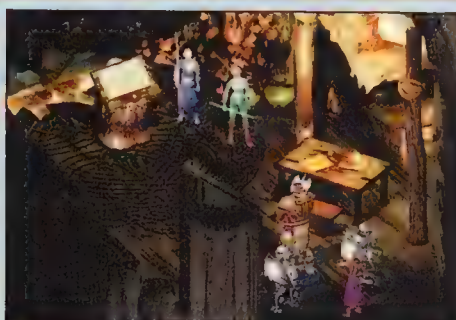
Gra działa tylko w rozdzielczości 800 na 600 punktów, ale grafika wygląda ładnie.

Oglądamy dopracowane, dwuwymiarowe scenerie. Postacie są starannie animowane, a ich wygląd zmienia się, gdy zakładają różne zbroje i tarcze.

PRZEBIEG GRY



1 Przez magiczny portal przenosimy się w okolice Myth Drannor. Niestety od razu przekonujemy się, że drużynie Athana już nie pomożemy



2 W niegościnnej krainie sprzymierzeńcy są na wagę złota. Odwiedzamy druidów, by uleczyć rannego towarzysza i posłuchać legend o Myth Drannor



3 Drzwi i tajemne skrytki zabezpieczone są słowami mocy. Uczymy się ich od napotkanych bohaterów lub ze starożytnych ksiąg



4 W podziemiach czeka na nas armia potworów. Systematycznie oczyszczamy korytarze z kreatur chaosu. Czasem bestie walczą między sobą



5 Gdy zawodzi broń biała, wspieramy się zaklęciami czarodzieja i modlitwami kapłana. Na potężne potwory działa jedynie bojowa magia



6 Niestety pokonane stwory znikają, nie pozostawiając łupu, dlatego aby dobrozić naszą drużynę, przeszukujemy każdą znalezionej szafkę i skrzynię



Zarówno przerywniki filmowe, jak i świetnie dobrana muzyka budują nastrój heroicznej przygody. Polska wersja językowa gry stoi na wysokim poziomie, podobnie jak dołączona do gry obszerna i wyczerpująca instrukcja.

Niestety obsługa Pool of Radiance jest fatalna. Rozkazy wydajemy, wykorzystując system wąskich rozwijanych okienek. Jest to wyjątkowo niewygodne rozwiązanie. Co prawda podstawowe czynności przypisujemy klawiszom funkcyjnym, ale ich liczba jest niewystarczająca.

Wypowiedzi bohaterów i komunikaty dotyczące otaczającego nas świata również

pojawiają się w małych, nieczytelnych okienkach. Aby usunąć niewielki tekst, za każdym razem klikamy na niego kursorem. Nie jest to proste i bardzo szybko zniechęca nas do rozgrywki.

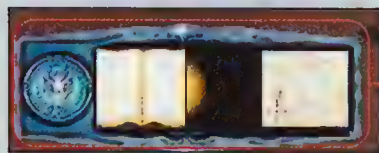
WERDYKT

Pool of Radiance: Ruiny Myth Drannor to słaba gra fabularna. Rozgrywka jest sztapnowa i nudna, a obsługa bardzo niewygodna. Krucjatę przeciwko Topieli Duszy zakończą szczęśliwie tylko najbardziej wytrwali bohaterowie. **GRY** doceniają natomiast fakt, że Pool of Radiance została w Polsce wydana bardzo solidnie.

DETALE



Starcia rozgrywane w turach. Kolorowe kryształy wskazują kolejność działań poszczególnych bohaterów



U dołu ekranu widzimy opis walki i wyniki rzutów kośćmi, od których zależy zwycięstwo

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Pool of Radiance
Ruiny Myth Drannor

Producent: **Ubi Soft**

Wydawca w Polsce:
Play it!



wersja na PlayStation	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

WAGA	Ocena
------	-------

GRYwalność (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50%	mierna	2,00
--	-----	--------	------



Cóż z tego, że ładnie wykonana i dobrze wydana, skoro jest to po prostu kolejna sztapnowa i nudna gra fabularna tocząca się w świecie fantasy	
---	--

POMOC TECHNICZNA	3%	dostateczna	3,33
------------------	----	-------------	------

Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 33) 811 91 80	3
Serwis online	1%	www.play-it.pl	4

INSTALACJA	9,4%	bardzo dobra	5,41
------------	------	--------------	------

Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (1,15 GB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6
Podręcznik	2%	celujący	6
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6

DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	10,8%	celujący	6,00
---	-------	----------	------

Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działają • działają • działają	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Booster 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działają • działają • działają	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działają • działają • działają	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działają • działają • działają	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D	0,9%	działają • działają • działają	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLRate PCI Sound Card PnP	0,9%	działają • działają • działają	6
Terratec XLRate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działają • działają • działają	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działają • działają • działają	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działają • działają • działają	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działają • działają • działają	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działają • działają • działają	6
Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działają • działają • działają	6

OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	10,8%	dobry	3,83
--	-------	-------	------

Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6

OBŚŁUGA	4%	bardzo dobra	4,75
---------	----	--------------	------

Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6

JAKOŚĆ GRY	12%	bardzo dobra	5,00
------------	-----	--------------	------

Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	mierny	2
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/sześciu	

Ocena częściowa	100%	dostateczna	3,46
-----------------	------	-------------	------

Punkty dodatnie/ujemne		prezent: płyta CD z muzyką	+0,1
------------------------	--	----------------------------	------

OCENA JAKOŚCI		dobra	3,56
---------------	--	-------	------

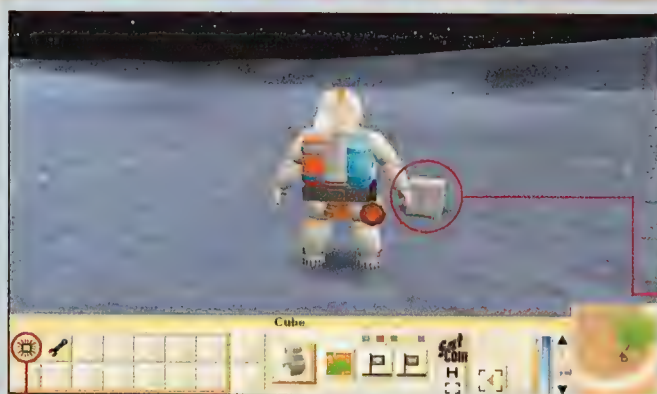
CENA/JAKOŚĆ		dobra	
-------------	--	-------	--

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	99 zł
--	-------

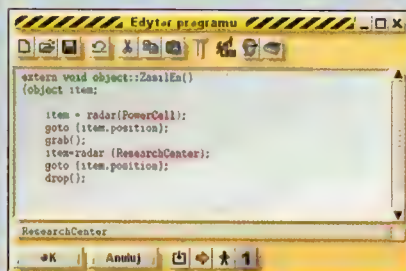
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	85 zł
---	-------

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł/3,56 = 27,80 = dobra
---	----------------------------

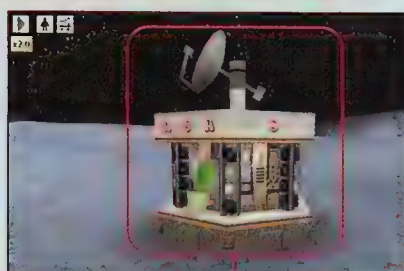
PRZEBIEG GRY



1 Po wylądowaniu na Księżycu otrzymujemy pierwsze zadanie. Mamy zbudować centrum badawcze. Zabieramy się do roboty: przenosimy zasobnik z tytanem w miejsce, gdzie ma powstać centrum, po czym klikamy na ikonę



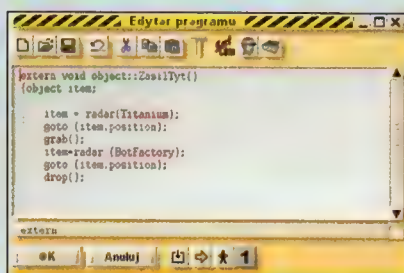
2 Pora skorzystać z naszych umiejętności programowania. Piszemy prosty program, dzięki któremu robot odszukuje baterię i dostarcza ją we właściwe miejsce



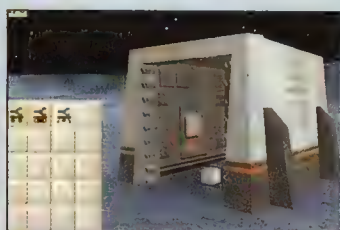
3 Klikamy teraz na centrum badawcze i wynajdujemy robota latającego. Pomaga on nam w znalezieniu rud tytanu i przetransportowaniu ich na pokład statku



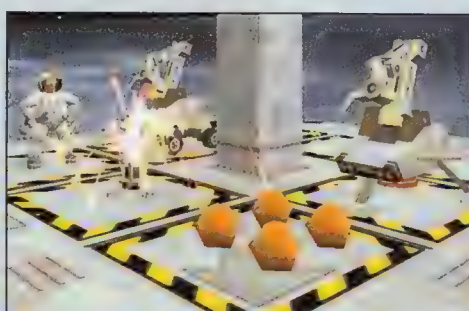
4 Po wynalezieniu latającego robota nasz kosmonauta uzyskuje nową umiejętność: używa plecaka raketowego. Dzięki temu szybciej przemieszcza się z miejsca na miejsce



5 Aby wyprodukować latającego robota, budujemy fabrykę. Pamięamy też o zasilaniu jej energią. Dzięki programowi, który napisaliśmy wcześniej, robot dostarcza baterię



6 Tworzymy w nowej fabryce latającego robota, zasilamy go energią, po czym wysyłamy na poszukiwania rudy tytanu. Jeśli robot wyczerpuje baterię, stawiamy go przed ogniem i wykorzystujemy program inżynierów z Houston



7 Po zebraniu czterech kawałków tytanowej rudy jesteśmy gotowi do drogi. Ustawiamy nasze roboty na platformie, klikamy na statek i na ikonę startu

Colob

Gra strategiczna na PC | Roboty pomagają nam w kosmosie. Jeśli jednak nie nauczyliśmy się programować, pomocnicy rdzewieją w hangarze!

TREŚĆ GRY

Jako kosmonauta zostajemy wysłani z misją zbadania nieznanych planet. W wypełnianiu tego zadania pomagają nam roboty, jeśli umiemy je odpowiednio zaprogramować. Język, który wykorzystujemy, przypomina prawdziwe języki programowania: C++ i Javę. Grając, poznajemy podstawy tworzenia programów. Colobot ma akceptację Ministerstwa Edukacji Narodowej.

Po wylądowaniu na planecie wykonujemy zadania. Niektóre są trudne, ponieważ wymagają napisania skomplikowanych programów. Jeśli nam to nie idzie, przejmujemy kontrolę nad robotem i sterujemy jego ruchami. Ta metoda nie sprawdza się w dalszych misjach, gdzie kontrolujemy coraz większe grupy pojazdów.

Każdy z robotów ma ograniczony zasób energii. Dbamy o to, aby żadnemu jej nie zabrakło. Gdy piszemy stosowny

program, nasz podopieczny sam wymienia sobie baterię.

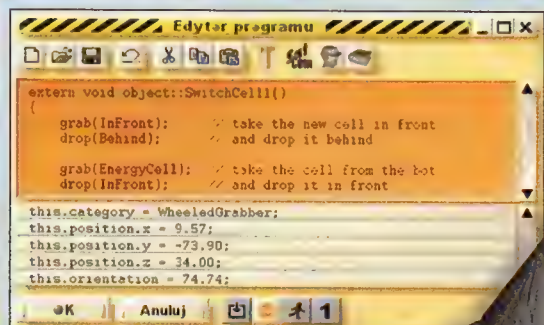
Niemal każde zadanie wymaga od nas wzniesienia budynków pełniących określone funkcje. W centrum badawczym wynajdujemy kolejne typy robotów, zaś w fabryce produkujemy pojazdy. Czasami atakują nas wrogo nastawione istoty. Uważamy wtedy na naszego kosmonautę. Strata robota nie jest tragedią, ale śmierć głównego bohatera oznacza koniec gry.

Jeżeli nie mamy pojęcia o pisaniu programów, przechodzimy trening. Składa się on z wielu etapów. **GRY** radzą zapoznać się z wszystkimi – zabawa jest wtedy dużo łatwiejsza.

INSTALACJA

Po włożeniu płyty do napędu uruchamia się program instalacyjny. Po wskazaniu katalogu docelowego zaczyna się instalacja. Niestety brak informacji o tym, ile miejsca zajmuje gra

DETALE



Aby zrozumieć działanie napisanego przez nas programu, włączamy podgląd podczas jego pracy. Teraz widzimy, którą instrukcję wykonuje robot



ot

Polaczenie angielskich slow kolonizacji i bot - skrotu od robot.Cyfr: robot kolonizacyjny.Wymowa:kolobot

ceń występujących w językach takich, jak C++ i Java.

Nasze misje wypełniamy w ciszy. Słyszemy tylko oddech kosmonauty oraz odgłosy pracy robotów. Szkoda – **GRY** są zdania, że muzyka przyjemniłaby zabawę.

na twardym dysku. Nie mamy też możliwości wyboru rozmiaru instalacji.

TECHNIKALIA

Świat gry przedstawiony jest w ładnej trójwymiarowej grafice. Szkoda jednak, że roboty nie składają się z większej liczby elementów.

Programy piszemy w edytorze. Korzystamy też z podręcznika, który wyjaśnia zasady programowania i poszczególne instrukcje. Jeśli uważamy, że nasz program przyda nam się w przyszłości, zapisujemy go i wykorzystujemy później.

Gra jest po polsku, ale wydawca nie przetłumaczył komend języka programowania. Jednak **GRY** rozumieją tę decyzję. Dzięki temu poznajemy instrukcje podobne do pole-

WERDYKT

Dzięki Colobotowi poznajemy zasady programowania i jednocześnie dobrze się bawimy. **GROM** bardzo się to podoba i gratuluje autorom świetnego pomysłu oraz równie dobrego wykonania.

STEROWANIE

- sterowanie bohaterem
- ruch do góry
- ruch w dół
- Lewy przycisk myszy – wykonanie akcji
- Prawy przycisk myszy – zmiana kamery
- następny obiekt
- wybór astronauty
- rozkazy
- podręcznik programowania
- ekran pomocy
- normalna szybkość
- podwójna szybkość

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Colobot
Producent:
Epsitec

Wydawca w Polsce:
Manta



wersja na PlayStation 2
wersja na PlayStation 2
ograniczenia wiekowe
poziom trudności

brak
brak
bez ograniczeń
dla średnio zaawansowanych

WAGA Ocena

GRYwalność (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH) 50% **dobra** 4,00

Colobot
Ciekawa gra, dzięki której uczymy się podstaw programowania. A jednocześnie dobrze się bawimy. Wspaniale!

POMOC TECHNICZNA 3% **dostateczna** 3,00

Serwis telefoniczny 2% (0 prefixs 22) 643 34 80 3
Serwis online 1% www.manta.com.pl 3

INSTALACJA 9,4% **bardzo dobra** 4,62

Łatwość instalacji programu 2% bezproblemowa (PC) 5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta) 0,7% brak (80 MB) 1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku 0,7% brak 1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików) 1% bezproblemowe (0 MB) 6
Podręcznik 2% dobry 4
Język podręcznika 2% polski 6
Obsługa akceleratorów graficznych 1% jest 6

DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH 10,8% **celujący** 6,00

Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N 0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Booster 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810 0,9% działa • działa • działa 6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D 0,9% działa • działa • działa 6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI 0,9% działa • działa • działa 6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D 0,9% działa • działa • działa 6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • Xlerate PCI Sound Card PnP 0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Xlerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha 0,9% działa • działa • działa 6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI 0,9% działa • działa • działa 6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D 0,9% działa • działa • działa 6
EWS 64 XL • Media Planet PCI crystal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670 0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64 0,9% działa • działa • działa 6
Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICIAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact 0,9% działa • działa • działa 6

OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH 10,8% **dobry** 4,33

Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6

OBŚŁUGA 4% **bardzo dobra** 4,75

Sterowanie 2% mysz, klawiatura 4
Liczba opcji konfiguracyjnych 1% bardzo duża 5
Zapis stanu gry 1% w każdym miejscu 6

JAKOŚĆ GRY 12% **dobra** 3,83

Jakość grafiki 2% bardzo dobra 5
Dźwięk i muzyka 2% dobre 4
Dialogi mówione 2% brak 1
Zakres fabularny i merytoryczny gry 2% celujący 6
Regulowany stopień trudności 2% brak 1
Język gry 2% polski 6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci) 0% jeden/brak takiej opcji 6

Ocena częściowa 100% **dobra** 4,29

Punkty dodatnie/ujemne

OCENA JAKOŚCI **dobra** 4,29
CENA/JAKOŚĆ **bardzo dobra**

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) 49,90 zł

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) 45 zł Play, Warszawa, tel. (0 prefixs 22) 832 54 30

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość 49,90 zł/4,29 = 11,63 = bardzo dobra

Komputer **GRY**

5/2002

Gra zręcznościowa na PC | Solaris ma płaską grafikę, proste zasady i banalną fabułę. Ale to nic, bo zabawa jest świetna!

TRESC GRY

Solaris to prosta dwuwymiarowa strzelanina, której fabuła ogranicza się do hasła: walczymy w imieniu Ziemi! Ogniem dział naszego statku kosmicznego niszczymy kolejnych przeciwników – wielkie zmutowane owady, chińskie smoki, żołnierzy, wyrzutnie raket, pojazdy opancerzone.

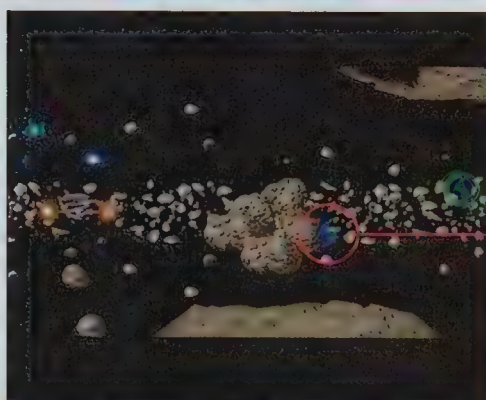
Dostrzegamy wiele zapożyczeń. Na przykład statki kosmiczne i maszyny kroczące przypominają te z Gwiezdnych wojen, zaś pustynne czerwie

Solaris 1.0.4.

PRZEBIEG GRY



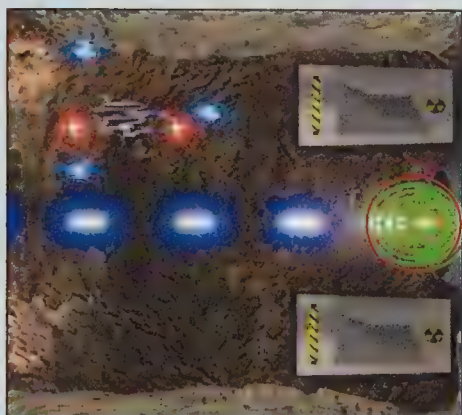
1 Oglądamy parametry pojazdów i wybieramy statek, który nam odpowiada. Robimy to tylko na początku zabawy – w czasie gry nie zmieniamy pojazdu



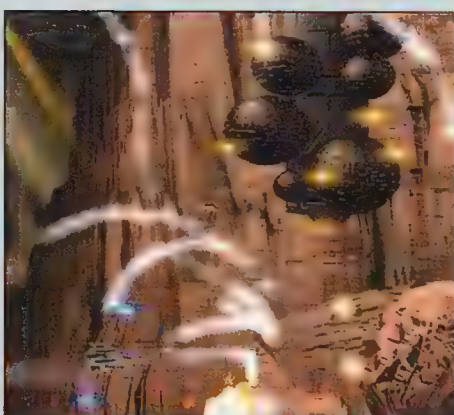
2 Zbieramy błyskawice, by poprawić parametry naszego pojazdu kosmicznego. Na przykład takie niebieskie zygzaki reperują nasze osłony energetyczne



3 Łapiemy roboty. Gdy lecimy bombowcem lub statkiem zwiadowczym, niszczą one cele obok, a gdy myśliwcem – strzelają do wrogów



4 Gdy mamy do czynienia z dużym przeciwnikiem, nasz lot zostaje wstrzymany. Celownik pokazuje, gdzie powinniśmy trafiać, aby wróg boleśnie to odczuł













5 Posuwając się naprzód, docieramy do poziomów, na których ekran przewija się nie tylko w poziomie, ale też w pionie – co prawda w określonych granicach



6 Aby naładować broń dodatkową, po prostu wstrzymujemy ogień. Gdy pasek osiąga 100 procent, odpalamy śmiertelny ładunek energii

STEROWANIE

-  – sterowanie statkiem
-  – strzelanie
-  – wybór następnej broni dodatkowej
-  do  – wybór broni dodatkowej
-  – wyrzucenie rakiet
-  – menu ustawień klawiszy
-  – menu ustawień głośności
-  – wyjście z gry
-  – przejście do menu gry

ściągnięto z Diuny. Od czasu do czasu natykamy się na potężnych przeciwników. Każdego zwyciężamy w inny sposób.

Nasz statek chronią osłony, które słabną przy każdym trafieniu. Gdy znikają, kosmoloty eksplodują. Jeśli mamy w zanadrzu dodatkowe pojazdy, gra proponuje nam kontynuowanie walki. Osłony reperujemy, zbierając niebieskie błyskawice. Czasem odnawiamy je dzięki czarnej błyskawicy z niespodzianką. Niestety często znajdujemy w niej pułapki blokujące nasze działa na kilkanaście sekund.

Do wyboru mamy bombowiec, myśliwiec i maszynę rozpoznawczą. Wyglądają tak samo, ale różnią się uzbrojeniem, pancerzem i szybkością. Broń podstawową każdego pojazdu wzmacniamy, zbierając błyskawice z doładowaniem.

Rozgrywka jest ciekawa i dynamiczna. Niestety brakuje trybu zabawy dla kilku osób czy choćby gry we dwie osoby na podzielonym ekranie.

INSTALACJA

Gra nie wymaga instalacji, bo uruchamia się z płyty. Po włożeniu jej do czytnika widzimy menu, w którym wybieramy

odpowiednią opcję i zaczynaemy rozgrywkę. Stąd przechodzimy także do instrukcji, która umieszczona jest na płycie w postaci pliku. Papierowego podręcznika nie ma, czego **GRY** nie pochwalają. Oszczędność ta jest niezrozumiała, bo Solaris nie jest skomplikowaną grą i wystarczyłaby jedna kartka z wypisanymi klawiszami i objaśnieniem menu.

TECHNIKA

Solaris to przestarzała gra. Uruchamiamy ją w rozdzielczości 640 na 480 pikseli, a dostępna jest nawet zupełnie archaiczna niska rozdzielczość 320 na 200! Chociaż prosta, dwuwymiarowa grafika wygląda wyraźnie, w wielu miejscach z trudem odgadujemy, czy obiekt przed nami zagraża nam drogę czy też jest tylko elementem tła.

Miedzy etapami gry oglądamy prościutkie animacje pokazujące, jak nasz statek gdzieś wlatuje albo coś niszczy. Czasem widzimy pilota, na przykład gdy wdziera się do bazy wroga i podkłada tam bombę. **GRY** śmieszy fakt, że na pudełku te niezbyt efektowne przerywniki nazwane są filmami wysokiej jakości.

Nasze najlepsze wyniki wysyłamy przez internet na międzynarodową stronę gry Solaris (www.solaris104.com), korzystając z opcji w grze.

WERDYKT

Oto dowód, że do dobrej zabawy nie potrzeba szczegółowych animacji, trójwymiarowej grafiki ani niezwykłych efektów specjalnych. Różnorodność przeciwników i przejrzysta grafika sprawiają, że zabawa szybko nas wciąga. Jeśli marzy nam się powrót do klasycznych strzelanin, Solaris jest spełnieniem tych marzeń.

OPIS

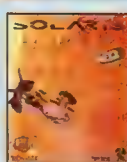


Dodatkowe życie dostajemy, gdy licznik punktów osiąga wielokrotność 25 tysięcy lub 50 tysięcy (zależnie od poziomu trudności). W prawym dolnym rogu ekranu widzimy okienko, w których pokazane są wszystkie dostępne bronie dodatkowe

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Solaris 1.0.4.

Producent:
Apollo Entertainment

Wydawca w Polsce:
TopWare



wersja na PlayStation 2
wersja na Dreamcasta
ograniczenia wiekowe
poziom trudności

brak
brak
brak
od 12 lat
dla początkujących

WAGA		Ocena
GRYwalność (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50%	dobra 4,00
Kolejny dowód na to, że najważniejsza jest grywalność. Pomimo przestarzałej grafiki Solaris bawi nas lepiej, niż wiele gier pięć razy droższych		
POMOC TECHNICZNA	3%	dobra 3,67
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefixs 33) 813 03 12 3
Serwis online	1%	www.topware.pl 5
INSTALACJA	9,4%	dobra 4,62
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa 6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	nie dotyczy 6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	nie dotyczy 6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB) 6
Podręcznik	2%	mierny 2
Język podręcznika	2%	polski 6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	brak 1
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	10,8%	celująca 6,00
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działają • działają • działają 6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działają • działają • działają 6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działają • działają • działają 6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 I PCI	0,9%	działają • działają • działają 6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D	0,9%	działają • działają • działają 6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • Xlerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działają • działają • działają 6
Terratec Xlerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działają • działają • działają 6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działają • działają • działają 6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działają • działają • działają 6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działają • działają • działają 6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działają • działają • działają 6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działają • działają • działają 6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	10,8%	bardzo dobry 5,17
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynnny • plynnny 6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny 6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynnny • plynnny 6
OBŚLUGA	4%	dostateczna 3,00
Sterowanie	2%	mysz albo dżojstik 3
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	średnia 3
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach 3
JAKOŚĆ GRY	12%	dobra 3,50
Jakość grafiki	2%	mierna 2
Dźwięk i muzyka	2%	dostateczne 3
Dialogi mówione	2%	brak 1
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dostateczny 3
Regulowany stopień trudności	2%	jest 6
Język gry	2%	polski 6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji
Ocena częściowa	100%	dobra 4,29
Punkty dodatnie/ujemne		
OCENA JAKOŚCI	dobra	4,29
CENA/JAKOŚĆ	celująca	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	19,90 zł	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	19 zł	Artem, Wołomin, tel. (0 prefixs 22) 776 25 25
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		
19,90 zł/4,29 = 4,63 = celująca		

Gra wyścigowa na PC | Od wyścigów skuterów śnieżnych oczekujemy mrożącej krew w żyłach akcji. Ale na tej grze srodze się zawiedziemy

TREŚĆ GRY

Bierzemy udział w zawodach skuterów, ścigających się w kilku ligach. Zaczynamy od najsłabszej, ale z czasem dołączamy do grona najlepszych zawodników. Przed rajdem wybieramy skuter. Każda maszyna charakteryzuje się kilkoma cechami, takimi jak stabilność czy szybkość. Jeśli chcemy, wybieramy inny skuter na każdej trasie, w praktyce jednak nie ma to znaczenia.

Podczas wyścigu wykonujemy niebezpieczne sztuczki, za

które dostajemy punkty. Gdy zbieramy odpowiednią liczbę punktów, wygrywamy klucz i dzięki niemu ulepszymy skuter. Klucze zdobywamy bardzo łatwo, więc już po kilku śnieżnych rajdach nasza maszyna ma wysokie parametry.

Podczas wyścigów wybieramy jedną z kilku dróg prowadzących do mety. Gdy już znamy trasę, wiemy, z których skrótów korzystać. Mimo to wygranie wyścigu graniczy z cudem. Choć bezustannie ulepszymy skuter, z wielkim trudem wyprzedzamy przeciwników. Co

ciekawe, gdy przewracamy się, inni zawodnicy zwalniają. To ładnie z ich strony, bo doganiamy ich w kilkanaście sekund. Tylko dlaczego potem przez dwa okrążenia nie pozwalają się wyprzedzić? **GRY** są zdumione tym dziwnym i wyjątkowo denerwującym rozwiązaniem, które obniża przyjemność z zabawy.

INSTALACJA

Po włożeniu płyty do napędu program instalacyjny uruchamia się automatycznie. Wskazujemy katalog docelowy i czekamy na skopiowanie plików. Po zakończeniu instalacji gra nie uruchamia się sama. Nie ma też skrótu na pulpicie.

Szukamy właściwego folderu w menu Start i dopiero tak włączamy Śnieżny rajd 2002.

TECHNIKA

Grafika prezentuje średni poziom, a na dodatek możliwości zmiany jej ustawień są niewielkie. Złe wygląda animacja skuterów. Wprawdzie ich przechyły są realistyczne, ale często zauważamy dziwne przeskoki. Dzieje się tak wówczas, gdy maszyny wykonują manewry, których nie przewidzieli twórcy – na przykład spadają ze śnieżnej skarpy.

Sztuczna inteligencja przeciwników jest mierna. Choć zawodnicy jadą po ustalonej trasie, nie potrafią się odnaleźć,

na przykład wtedy, gdy nie udaje im się wykonać efektownego skoku. Ich skutery uderzają wówczas rytmicznie o skały. Wygląda to śmiesznie, ale **GRY** nie sądzą, aby był to celowy zamysł programistów. Takie niedopatrzenie nie powinno znaleźć się w grze.

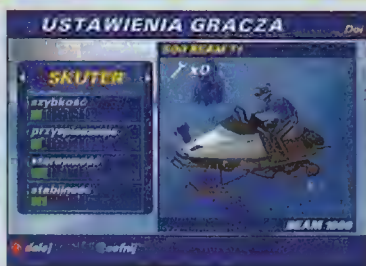
Źle działa również wskaźnik, który ma pokazywać nasze miejsce w stawce. Bardzo często zmienia się bez żadnego powodu. **GRY** podejrzewają, że gdy wybieramy różne drogi do mety, program gry nie jest w stanie obliczyć, jaką pozycję zajmujemy.

Sztuczki są bardzo trudne. Aby je wykonać, naciskamy odpowiednią kombinację klawiszy lub ruszając dżojstikiem,

Śnieżny rajd 2002

Wyścigi skuterów śnieżnych

POZEBIEG GRY



1 Przed wyścigiem wybieramy skuter, który wydaje nam się najlepszy na tę trasę. W praktyce nie ma to wielkiego znaczenia



2 Gdy sędzia daje sygnał, ruszamy pełnym gazem naprzód. Przeciwnicy początkowo nam uciekają, ale po chwili ich doganiamy



3 Za wykonanie trików zdobywamy punkty. Im trudniejsza sztuczka, tym jest ich więcej, ale uważamy, aby nie upaść



4 Gdy zbliżamy się do przeciwnika, próbujemy zrzucić go ze skutera. Niestety nawet gdy go przewracamy, i tak nas dogania



5 Uważamy, aby nie spaść z siodła. Nie martwimy się jednak – nawet gdy tracimy równowagę, za chwilę doganiamy stawkę

STEROWANIE

- gaz
- hamulec, jazda do tyłu
- skręt w lewo
- skręt w prawo
- Spacja – hamulec
- Lewy – pierwszy przycisk trików
- Lewy – drugi przycisk trików
- przechylenie skutera

przekraczamy nasz skuter. Po niektórych trudnych sztuczkach ładujemy bokiem, a wtedy wypadamy z trasy.

Gra wydana została w polskiej wersji językowej. Niestety jakość tłumaczenia pozostawia wiele do życzenia. **GROM** nie podoba się, że nazwy sztuczek, które wykonujemy, wyświetlają się na ekranie po angielsku. Tymczasem w instrukcji przetłumaczono je na język polski.

Kwestie wypowiadane przez różne postacie brzmią zadziwiająco podobnie. **GRY** odnoszą wrażenie, że w Śnieżnym rajdzie 2002 wszystkie teksty czyta jeden lektor! To

już nadmiar oszczędności – nawet w taniej grze.

WERDYKT

Śnieżny rajd to słaba i kiepsko wykonana gra. Dobre wrażenia z jazdy psuje niezrównoważenie rozgrywki – gdy doganiamy przeciwników, wyprzedzenie ich graniczy z cudem. Do tego w grze brakuje edytora tras. Gdy już poznajemy wszystkie dostępne tory, zabawa zaczyna nas nudzić. Jedyną niepodważalną zaletą Śnieżnego rajdu jest jej niska cena, ale to za mało, aby uznać za **GIER**.

DETAILY



Wszystkie trasy przejeżdżamy na wiele sposobów. Po kilku treningach znamy już skróty takie jak ten i oczywiście korzystamy z nich jak najczęściej

WYNIKI WYŚCIGU

POZ.	KIEROWCA	CZAS	NAJ. OKR.
1	WHEELER	06:26:04	02:05:24
2	SHUTT	06:26:70	02:06:40
3	DELL	06:27:40	02:05:80
4	DERRICK	06:28:43	02:07:06

6 Po skończonym wyścigu oglądamy wyniki i porównujemy nasze dokonania z dotychczasowym rekordem toru

USTAWIENIA GRACZA



7 Ulepszymy naszą maszynę. Wykorzystujemy zdobyte klucze i zwiększamy szybkość lub też przyspieszenie skutera

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Śnieżny rajd 2002
Wyścigi skuterów śnieżnych

Producent:
Wanadoo

Wydawca w Polsce: CD Projekt



wersja na PlayStation 2
wersja na Dreamcast
ograniczenia wiekowe
poziom trudności

brak
brak
bez ograniczeń
dla zaawansowanych

GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)

WAGA 50% mierna 2,00



Wyścigi skuterów śnieżnych to ciekawy temat, niestety całkowicie zdominowany przez twórców tej gry, której jedyną zaletą jest niska cena

POMOC TECHNICZNA

3% dobra 3,33

Serwis telefoniczny 2% (0 prefiks 22) 519 69 50 3
Serwis online 1% www.cdprojekt.info 4

INSTALACJA

9,4% dobra 4,40

Łatwość instalacji programu 2% bezproblemowa (PC) 5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta) 0,7% brak (1300 MB) 1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku 0,7% brak 1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików) 1% bezproblemowe (0 MB) 6
Podręcznik 2% dostateczny 3
Język podręcznika 2% polski 6
Obsługa akceleratorów graficznych 1% jest 6

DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH

10,8% celujący 6,00

Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N 0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Booster 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810 0,9% działa • działa • działa 6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D 0,9% działa • działa • działa 6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI 0,9% działa • działa • działa 6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D 0,9% działa • działa • działa 6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • Xlertec PCI Sound Card PnP 0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Xlertec Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha 0,9% działa • działa • działa 6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI 0,9% działa • działa • działa 6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D 0,9% działa • działa • działa 6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670 0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64 0,9% działa • działa • działa 6
Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICIAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact 0,9% działa • działa • działa 6

OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH

10,8% dobry 3,83

Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Cougar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Cougar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II 0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% skokowy • skokowy 3
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% skokowy • skokowy 3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% skokowy • skokowy 3
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP 0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 0,6% płynny • płynny 6

OBŚŁUGA

4% dostateczna 4,25

Sterowanie 2% mysz, klawiatura, dżojstik 5
Liczba opcji konfiguracyjnych 1% znikoma 1
Zapis stanu gry 1% w każdym miejscu 6

JAKOŚĆ GRY

12% dostateczna 3,33

Jakość grafiki 2% dostateczna 3
Dźwięk i muzyka 2% mierny 2
Dialogi mówione 2% polskie 6
Zakres fabularny i merytoryczny 2% mierny 2
Regulowany stopień trudności 2% brak 1
Język gry 2% polski 6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci) 0% jeden/brak takiej opcji 6

Ocena częściowa

100% dostateczna 3,16

Punkty dodatnie/ujemne

OCENA JAKOŚCI

dostateczna 3,16

CENA/JAKOŚĆ

bardzo dobra

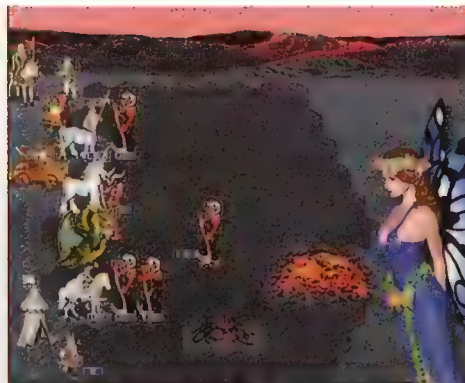
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) 39,90 zł

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) 33 zł Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość 39,90 zł/3,16 = 12,64 = bardzo dobra



Magiczne przedmioty podnoszą cechy i umiejętności bohatera, które rozwijają się jak w grze fabularnej



W trakcie starć zwracamy uwagę na szybkość jednostek i zasięg ich ruchu. Dzięki temu opracowujemy własne taktyki – na przykład otaczamy najsilniejszą jednostkę wroga



Na mapie świata widzimy, gdzie czają się potwory, ale ich liczba określona jest tylko orientacyjnie

Heroes of Might and Magic¹ III

Gra strategiczna na PC | Choć minęło wiele lat od czasu, gdy się ukazała, ta magiczna gra wciąż wywiera na nas równie silny urok

TREŚĆ GRY

W magicznej krainie Erathii trwa wojna. Dowodzimy armiami w kolejnych kampaniach, opowiadając się po stronie dobra, zła albo... po swojej własnej.

Ta gra jest strategią turową z elementami fabularnymi.

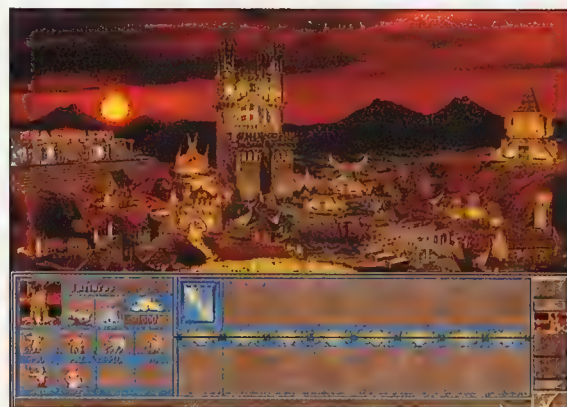
Występuje w niej osiem nacji, które szkolą armie składające się z różnych stworzeń. Obok rycerzy i wróżek pojawiają się szkielety, hydry, demony i dziesiątki innych potworów.

Rozbudowujemy miasta, werbujemy jednostki i formujemy z nich armie. Wynajmujemy bohaterów, którzy stają się dowódcami armii i w trakcie walki wspomagają żołnierzy, rzucając zaklęcia. Każdy heros jest charakteryzowany przez

cztery cechy i ma 12 z 28 umiejętności. Zwiększają się one, gdy bohater zdobywa punkty doświadczenia i osiąga wyższy poziom zaawansowania.

Nasi herosi wędrują po Erathii, zdobywają magiczne przedmioty, zajmują miasta, tartaki i kopalnie. Uczą się też nowych umiejętności, poznają czary i staczają bitwy. Starcia rozgrywane są na planszach podzielonych na pola. Korzystając z czarów i dodatkowych umiejętności naszych jednostek, wygrywamy nawet ze znacznie silniejszym wrogiem.

Najczęściej naszym celem jest zdobycie wszystkich miast



Inferno, piekielne miasto heretyków i demonów, pełne jest ognia i lawy. Najsilniejsza szkolona tu jednostka to arcydiabły

przeciwnika lub pokonanie jego bohaterów, ale zdarzają się też scenariusze, w których szukamy zakopanego skarbu.

TECHNIKA

Gra działa w rozdzielczości 800 na 600 pikseli i nie wykorzystuje akceleratorów 3D. Pomimo tego Erathia prezentuje się ładnie, a miasta wyglądają po prostu pięknie. Świat pełen jest

kolorowych stworów, małych kapliczek i rozrzuconych stert surowców. Krajobraz ożywiają dymiące wulkany i kręcące się skrzydła wiatraków. Muzyka jest świetna. W każdym mieście słyszymy inny utwór, pasujący do jego charakteru.

Do gry dołączono dodatek Armagedon's Blade wzbogacający zabawę o kilka scenariuszy, w których bohaterowie zdobywają nowe umiejętności i przedmioty.

WERDYKT

Heroes of Might and Magic III to świetna strategia: prosta do opanowania i bardzo grywalna. **GRY** zachwycają się jej barwnym, fantastycznym światem pełnym magii i dziwnych stworów oraz niepowtarzalnym nastrojem rozgrywki.

Heroes of Might and Magic III

INFORMACJE O PRODUKCJI

Producent	3DO
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	26,99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/NT
Wymagania sprzętowe	P 133, 32 MB
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla ośmiu graczy

WYNIKI TESTU

Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Instrukcja	dobra
Grywalność	bardzo wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

12



Ocena:



celująca



Insane

Gra wyścigowa na PC | Jazda terenowym autem po bezdrożach to prawdziwa frajda

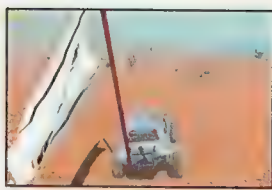
TREŚĆ GRY

Wcielamy się w kierowcę terenowego samochodu i ścigamy się po niebezpiecznych torach. Staramy się jak najszybciej pokonywać bramki i nie pozwalamy rywalom na przejęcie flagi. Karkołomna jazda często kończy się utratą koła, ale ekipa remontowa w ciągu kilku sekund doprowadza nasze auto do pełnej sprawności.

Po wyścigu oglądamy powtórki i dowiadujemy się, kto najdłużej szybował w powietrzu i jak daleko poleciał.

TECHNIKALIA

Trójwymiarowa grafika działa w wysokiej rozdzielczości, ale by cieszyć się malowniczymi



Zdobywamy flagę i szybko uciekamy przed rywalami

krajobrazami i płynną grą, potrzebujemy szybkiego peceta z dobrym akceleratorem grafiki trójwymiarowej.

Sterowanie samochodem terenowym jest proste, ale

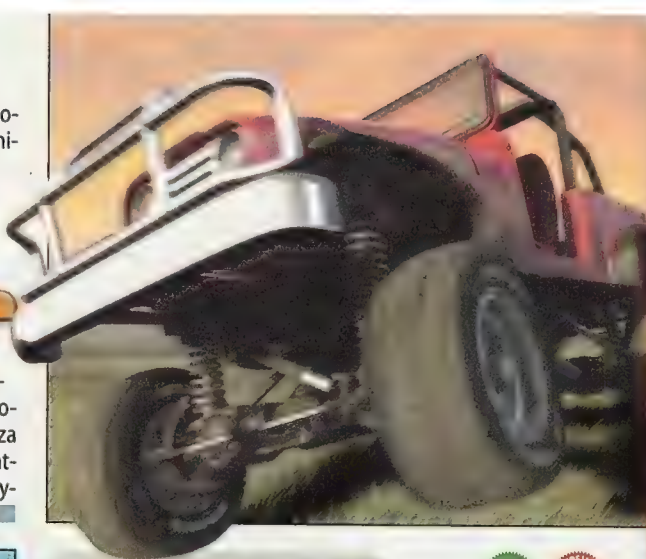


Wewnątrz samochodów widzimy trójwymiarowe sylwetki kierowców. Ich wygląd wybieramy przed rozpoczęciem zawodów

mało realistyczne. Na pofalowanym terenie auta skaczą niczym piłki. Nie wygląda to ładnie. Na szczęście gra nie ma więcej wad tego rodzaju.

WERDYKT

Insane to niezbyt realistyczne, ale bardzo dynamiczne wyścigi. **GROM** podobają się w nich zwłaszcza ciekawe tryby zabawy. Dodatkowych atrakcji dostarcza rywalizacja z przyjaciółmi.



Insane

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Codemasters
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/NT4
Wymagania sprzętowe	PII 400, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 graczy
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Instrukcja	dobra
Grywalność	bardzo wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak



Ocena:



bardzo dobra

Delta Force 2

Gra zręcznościowo-taktyczna na PC | Jako członek oddziału komandosów uczestniczymy w misjach w różnych częściach świata

TREŚĆ GRY

Uwalniamy zakładników, niszczymy wrogie obiekty i usuwamy handlarzy narkotyków.



Samotny żołnierz niewiele znaczy. Liczy się współpraca!

Działamy samotnie albo jako jeden z członków specjalnej grupy uderzeniowej.

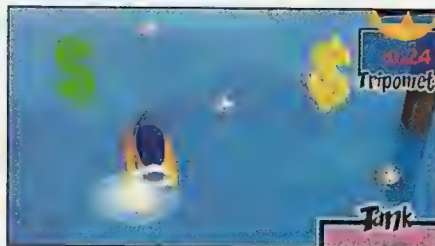
TECHNIKALIA

Grafika jest przeciętna. Wygląd bohaterów i otoczenie zmieniają się w zależności od rejonu świata, w którym jesteśmy.

WERDYKT

Ciekawa gra taktyczna pełna emocjonujących misji. Niestety po angielsku.

Na dodatkowych planszach kierujemy łodzią, a nawet potężnym statkiem kosmicznym



Droższe auta są szybkie, ale ich naprawy dużo kosztują

Road.Wage

Gra wyścigowa na PC | Wcielamy się w kuriera samochodowego i tocymy walkę z czasem

TREŚĆ GRY

Jako kurier pędzimy ulicami, by dostarczyć przesyłkę. Przeszkadzają nam w tym porzucone beczki, policyjne blokady i zwierzęta. Zbieramy przedmioty, dzięki którym auto przyspiesza i zwiększa się limit czasu. Gdy zbieramy wszystkie dodatki, samochód zmienia się w czolg. Zarobione pieniądze

inwestujemy w naprawy i zakup szybszych aut.

TECHNIKALIA

Prosta trójwymiarowa grafika prezentuje dziwny świat.

Oprócz zwykłych aut widzimy porzucone na drodze ciężarki czy zielone żaby.

Sterowanie jest proste. Przewodzenie auta ogranicza się do zmian pasa ruchu.

WERDYKT

Road.Wage to zręcznościówka, która zapewni przyjemną zabawę. Szkoda, że zamiast wybierać trasę, ograniczamy się do wciskania pedału gazu.

Delta Force 2

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	NovaLogic
Polski wydawca	IM Group
Cena	39,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/NT
Wymagania sprzętowe	PII 233, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, nie wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 50 graczy
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Instrukcja	mierna (plik na CD)
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena:



dobra



Typ ładunku niestety nie ma wpływu na przebieg gry

Road.Wage

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Midas Interactive
Polski wydawca	TopWare
Cena	19,95 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/2000
Wymagania sprzętowe	P 233, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Instrukcja	dostateczna
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena:



dostateczna



Hype

The Time Quest

Pełna wersja gry na płycie CD

Gra przygodowo-zręcznościowa na PC |
W obronie prawdy i sprawiedliwości dzielny Hype podróżuje przez czas i przestrzeń. Dzięki poradom **GIER** pokonuje złego czarnego rycerza!

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Instalujemy i usuwamy grę



1 Włączamy nasz komputer i wkładamy do czytnika CD-ROM płytę dołączoną do tego numeru **GIER**. Program instalacyjny uruchamia się automatycznie. Na ekranie pojawia się menu.

2 Jeśli program płyty nie zaczął działać samoczynnie, uruchamiamy go ręcznie. W tym celu na pulpicie Windows dwukrotnie klikamy na . Otwiera się okno, w którym klikamy na ikonę:



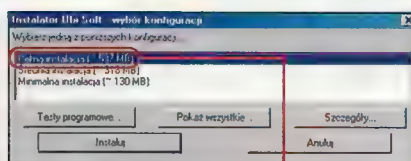
Następnie klikamy dwa razy na ikonę:



3 Testujemy nasz komputer, aby sprawdzić, czy jego parametry spełniają wymagania gry. W tym celu klikamy na przycisk . Po chwili w oknie pojawiają się wyniki testu. Symbole sygnalizują, czy da się grać. Czerwona lampka oznacza, że nasz komputer jest za wolny. Lampka żółta ostrzega: gra da się uruchomić, ale animacje nie będą płynne. Zielona

Testowanie komputera		
	Wymagania	Twój komputer
Szybkość procesora	200 MHz	800 MHz
Ilość pamięci RAM	32 MB	256 MB
System operacyjny	Windows 98	Windows 98
Wersja DirectX	8.0	9.0
Karta dźwiękowa	jest	jest
Szybkość napędu CD-ROM	8x	8x
Miejsce na dysku	510 MB	C:\ 540 MB D:\ 1613 MB E:\ 1117 MB

Można grać. Komputer spełnia wymagania gry

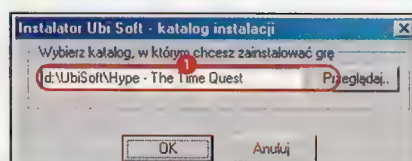


lampka oznacza, że nasz pecet spełnia wymagania gry.

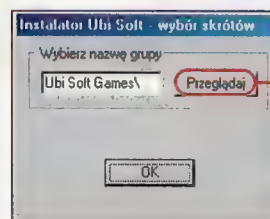
4 Zamykamy okno, klikając na przycisk .

5 Aby zainstalować grę, klikamy na przycisk . Pojawia się menu startowe gry Hype - The Time Quest. Klikamy na . Jeśli chcemy, zmieniamy rozmiar instalacji, klikając na . Wybieramy jedną z opcji i klikamy na .

6 Wybieramy folder, w którym będzie zainstalowana gra. Aby wskazać inny folder niż proponuje instalator, klikamy na i wpisujemy nazwę w okienku .



7 Jeśli chcemy, po zakończeniu kopiowania plików klikając na , wybieramy grupę programów w menu , w której zostaną umieszczone skróty do gry. Zatwierdzamy wybór, klikając na . Nie uruchamiamy jeszcze gry, ale wychodzimy z programu instalacyjnego, klikając na .



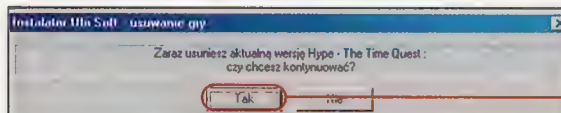
Rada GIER: Aby ponownie uruchomić płytę znajdującą się w napędzie CD-ROM, klikamy na ikonę napędu prawym przyciskiem myszy, a następnie z menu, które się rozwija, wybieramy opcję .

8 Do poprawnego działania gry konieczne są sterowniki DivX. Aby je zainstalować, klikamy na zakładkę i . Zaczyna się instalacja. Klikamy na . Następnie klikamy na i wychodzimy z programu płyty, klikając na . Jeśli chcemy, uruchamiamy teraz grę z menu .

Usuwanie gry Hype - The Time Quest

1 Klikamy kolejno na . Pojawia się okienko z pytaniem, czy chcemy usunąć grę. Klikamy na przycisk .

2 Program usuwa grę Hype - The Time Quest z naszego peceta. Kasuje przy tym całą zawartość foldera, w którym została zainstalowana, poza folderem z zapisanymi stanami gry.



Obsługujemy menu gry



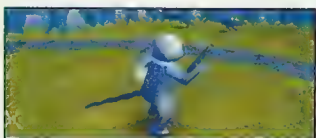
Pozycje w menu wybieramy, naciskając strzałki (↑↓). Wybór zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter.

- 1 Rozpoczynamy nową grę
- 2 Wczytujemy zapisany stan gry
- 3 Zmieniamy ustawienia gry
- 4 Oglądamy listę twórców gry
- 5 Oglądamy stronę WWW gry
- 6 Wylączamy grę

Walczymy i czarujemy



Aby wyciągnąć lub schować **miecz**, naciskamy klawisz [X]. Wciskamy Spację, aby zadać cios. Przytrzymujemy przy tym [A] lub [B], aby uderzyć znad głowy. Gdy biegniemy i dwa razy wciskamy Spację, wykonujemy podwójne cięcie. Do uników używamy klawiszy [A] i [B].



Wyciągamy **kuszę**, naciskając klawisz [Z]. Aby strzelić, wciskamy Spację. By celować, przytrzymujemy klawisz [D] na klawiaturze numerycznej. Strzałkami [←→] ustawiamy celownik. Aby przełączyć się na czerwone strzały, naciskamy [Tab], a klawiszami [←→] wybieramy strzały. Wciskamy [Enter] i wskazujemy rodzaj. Zatwierdzamy wybór, wciskając klawisz Spacja.

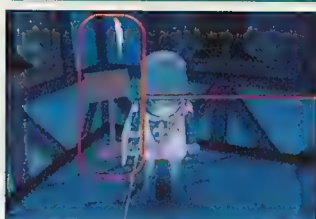


Korzystamy z trzech rodzajów **magii**. Przełączamy je, naciskając klawisz [Del] i wybierając magię ognia, lodu albo elektryczności. W każdej z tych kategorii jest kilka czarów, które zdobywamy w trakcie gry.



Aby wybrać czar, naciskamy [Tab] i przechodzimy do okna wyboru zaklęć. Zaznaczamy zaklęcie i naciskamy klawisz Spacji.

Zapisujemy i odczytujemy stan gry



Stan gry zapisujemy tylko w wyznaczonych punktach – przy stojakach ze złotym **piórem**. Stajemy przy stojaku i naciskamy klawisz Spacji. Pojawia się ekran z przegródkami.

Jeśli w przegródce zapisywaliśmy już jakąś grę, widzimy jej opis. Wybieramy przegródkę i naciskamy Enter. Wpisuje-

my nazwę naszego zapisu i zatwierdzamy ją, wciskając klawisz Enter.

By odczytać zapisany stan gry, wybieramy [Tab] w menu głównym. Na planszy z zapisanymi stanami gry widzimy ich nazwy oraz informację, ile czasu graliśmy do chwili zapisu. Wskazujemy przegródkę i naciskamy Enter.

Zmieniamy ustawienia gry



W menu Konfiguracja ustawiamy parametry obrazu i dźwięku oraz zmieniamy wykorzystywane w grze klawisze. Odpowiednie opcje wybieramy, wciskając Enter.

Strzałkami [←→] wybieramy suwak. Potem naciskamy strzałki [←→], aby go przesunąć w górę lub w dół.

- 1 Jakość grafiki – zmniejszamy ją, aby poprawić płynność działania gry
- 2 Rozmiar ekranu – zmniejszamy go, aby poprawić płynność działania gry
- 3 Tekstury – przesuwamy ten suwak w dół, jeśli nasza karta grafiki ma mało pamięci (mniej niż 16 MB)

Odczytujemy informacje z ekranu gry



- 1 Liczba strzał do kuszy
- 2 Zbroja. W im lepszym jest stanie, tym lepiej chroni nas przed obrażeniami
- 3 Stan zdrowia naszego bohatera. Gdy ostrze miecza całkiem zniknie, przegrywamy
- 4 Przedmiot trzymany w ręce. Jeśli jesteśmy we właściwym miejscu, naciskamy klawisz Spacji, aby go użyć
- 5 Zaklęcia z trzech kategorii magii. Przełączamy się między nimi, naciskając klawisz [Del]

Szukamy przedmiotów

W grze występuje kilka rodzajów przedmiotów. Najważniejsze są **klucze** i **kryształy**. Potrzebne nam są także zioła oraz eliksiry poprawiające stan zdrowia Hype'a. Szukamy zaklęć, bo przydają się w walce. Ważne jest też zbieranie plastików – waluty w świecie gry. W sklepie kupujemy za nie eliksiry, a u kowala naprawiamy zbroję.



Część przedmiotów leży na ziemi. Inne schowane są w **beczkach**, które niszczy mieczem (uwaga, wybuchają!) lub w **skrzyniach** (otwieramy, wciskając Spację). Różne obiekty pozostawiają także pokonani przeciwnicy.

Używamy przedmiotów



Aby użyć wybranego przedmiotu lub wzmocnić Hype'a i zwiększyć jego umiejętności magiczne, naciskamy klawisz [Tab] i strzałkami [←→] przechodzimy do interesującego nas działu (przedmiotów lub eliksirów). Wciskamy klawisz [Enter] i wybieramy, czego chcemy użyć. Widzimy też opis wskazanego przedmiotu. Teraz naciskamy Spację. Jeśli przedmiotu używamy w połączeniu z jakimś obiektem na planszy, wyświetla się on u dołu ekranu. Stajemy naprzeciwko odpowiedniego obiektu (na przykład drzwi, do których mamy klucz) i naciskamy Spację.

Rozmawiamy

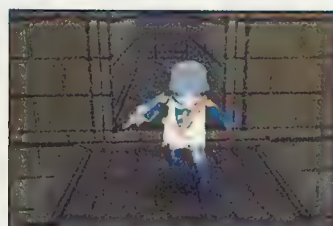
Aby rozpocząć rozmowę, stajemy naprzeciwko postaci i naciskamy Spację. Z reguły jest to monolog – wciskamy Spację, aby zobaczyć kolejne kwestie. Czasem dokonujemy wyboru naszej kwestii, wciskając strzałki [←→]. Postępujemy tak w trakcie rozmów z osobami świadczącymi usługi (na przykład z kowalem czy w jadłodajni).



Uczymy się skakać



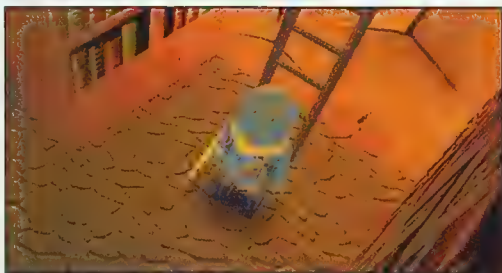
1 Gdy naciskamy klawisz [Ctrl], podskakujemy. Gdy w locie naciskamy [Shift], ustalamy (w ograniczonym zakresie), jak daleko leci nasz rycerzyk.



2 Jeśli biegniemy (trzymamy wciśnięte klawisze [Shift] oraz [A]) i naciskamy klawisz [Ctrl], skaczemy znacznie dalej niż zazwyczaj.

Hype: The Time Quest

Wchodzimy po drabinie



Podchodzimy do drabiny i naciskamy Spację. Hype chwytą się szczebli. Teraz wciskając klawisze lub , poruszamy się po drabinie **w górę** lub **w dół**.

Uruchamiamy mechanizmy



Mechanizmy uruchamiamy zazwyczaj za pomocą **przycisków** lub **dźwigni**. Aby je przełączyć, podchodzimy do nich i naciskamy klawisz Spacji. Często zdarza się, że mamy do wykonania kilka czynności – na przykład znajdujemy i naciskamy przyciski albo w odpowiedniej kolejności przestawiamy dźwignie.

Przenosimy się w czasie



Podczas gry odwiedzamy cztery epoki. Przenosimy się w czasie, używając **zegara słonecznego**. Gdy zdobywamy kolejne klejnoty królewskie, zyskujemy dostęp do dalszych okresów. Dodatkowo każdy z klejnotów ładujemy kryształami (wystarczy tylko raz).



Na planszy są dwa zegary słoneczne, które przenoszą nas w czasie. Pierwszy znajduje się na **zamku czarnownika**, drugi **w mieście**, za bramą. Aby przenieść się do wybranej epoki, stajemy na kręgu, który ją reprezentuje.



Uderzamy w centralną część zegara mieczem. Jeśli wybrany etap jest dostępny (wcześniej znaleźliśmy i naładowaliśmy energią właściwy kryształ), wokół kręgu widzimy **słup energii**. Wchodzimy w niego i uderzamy mieczem w zegar.

Oglądamy mapę

Naciskamy klawisz **End**, aby zobaczyć ekran mapy. Jeśli odwiedziliśmy już inne epoki, za pomocą strzałek przełączamy się pomiędzy mapami z różnych czasów.



Na mapie są dwa ważne znaki. Tarcza wskazuje, gdzie teraz jesteśmy. Krzyż informuje nas, w jakie miejsce mamy się udać, aby akcja nie utknęła w martwym punkcie. To przydatny wskaźnik, bez niego często nie wiedzielibyśmy, co dalej!

Niszczymy pszczele gniazda



Czasem spotykamy pszczoły. Ich gniazda są dobrze ukryte, ale gdy odnajdujemy i niszczymy, strzelając z kuszy, wszystkie takie siedliska na danym obszarze, **otrzymujemy nagrodę!** Po usunięciu gniazda pojawia się informacja, ile jeszcze pozostało do zniszczenia.

Ładujemy klejnot

Gdy zdobywamy klejnot, udajemy się na polanę, na której ląduje **wielki latający smok**. Prosimy go o zabranie nas w przestworza. Lot na smoku dzieli się na dwie części.

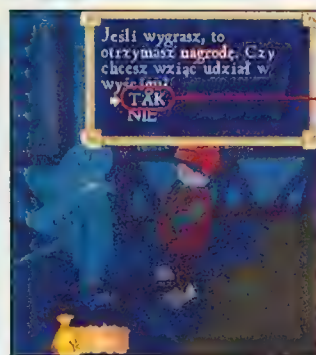


1 W pierwszej fazie lotu zbieramy kryształy . Pasek energii kurczy się powoli, ale stale, więc naszym wrogiem jest czas. Strzałkami kierujemy smokiem, aby przyspieszyć, naciskamy **Shift**.



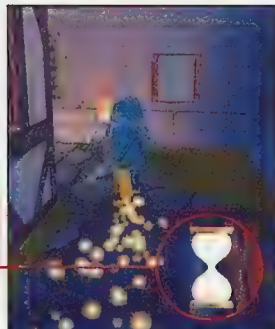
2 Po zebraniu wymaganej liczby kryształów wracamy do miejsca startu. Kierunek wskazuje drzewo . Atakują nas inne smoki. Gdy któryś jest przed nami, naciskamy Spację i strzelamy.

Biegamy na czas



1 W kilku miejscach spotykamy członków zacnej rodziny szewców. Ci rzemieślnicy oferują nam cenne przedmioty w zamian za drobiazg – przetworzenie ich wyrobów. Jeśli chcemy wziąć udział w zabawie, płacimy, wybierając .

2 Biegniemy i gasimy pochodnie. Gdy wbiegamy na płonącą pochodnię, ta gaśnie i zapala się następna. Żadnej nie omijamy! Klepsydra pokazuje , ile czasu nam pozostało. Wyścig powtarzamy dowolną liczbę razy za darmo (za każdym razem wygrana oznacza prezent).



Tajne kody

Jeśli trudno nam grać, używamy tajnych kodów. Wpisujemy je podczas zabawy. Poprawne wpisanie sygnalizowane jest sygnałem dźwiękowym.

Kody wpisujemy w czasie gry

kod	działanie
leben	odzyskujemy zdrowie
protek	odnawiamy pancerz
youngelf	dostajemy zwykłe strzały
oldelf	dostajemy mocne strzały
houdini	nie zużywamy strzał
druidik	odzyskujemy siły magiczne
hermetik	nie zużywamy energii magicznej



Dzięki kodom nasze strzały do kuszy nigdy się nie zużywają

Zaczynamy grę



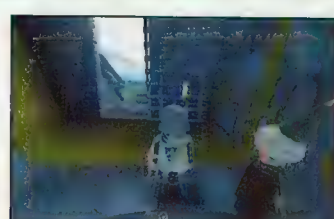
1 Budzimy się ze snu. Czarodziej proponuje nam trening. Przy pierwszym manekinie wyciągamy miecz. Uderzamy w lewą i prawą tarczę. Dobrze trafiona kukła obraca się.



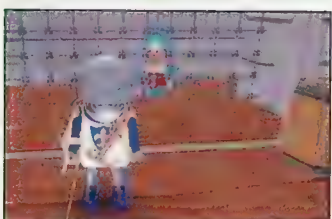
2 Tak samo testujemy kuszę. Trzeci manekin atakujemy czarami. Jeśli kończą nam się strzały lub energia magiczna, obok pojawia się kołczan lub ziele. Tak uzupełniamy zasoby.



3 Czarodziej daje nam klucz. Przejdziemy mostem na drugą stronę przepaści i stajemy naprzeciwko dziurki od klucza. Naciskamy [Tab] i wybieramy klucz. Wciskamy Spację, by go użyć.



4 Za bramą zapisujemy grę. Idziemy przez pieczarę. Po drugiej stronie raz jeszcze zaczepia nas czarodziej i daje nam mapę. Oglądamy ją, wciskając klawisz [End].



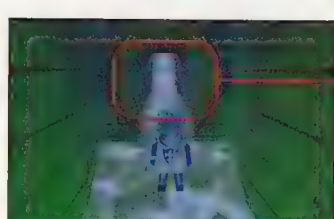
5 Idziemy przez las i odpieramy ataki zwierząt i rozbójników. Docieramy do zamku – most zostaje opuszczony. Pokonujemy strażnika, potem rozmawiamy z kobietą za kratami. Wchodzimy do miasta.



6 Wchodzimy do studni na rynku i zjeżdżamy, naciskając guzik. W podziemiach najpierw zajmujemy się nietoperzami. Wyjmujemy kuszę i celujemy w gacki, wciskając klawisz [0] na klawiaturze numerycznej.



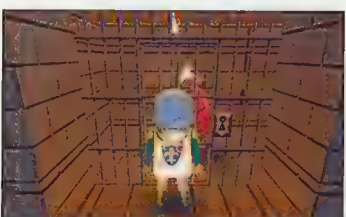
7 Odnajdujemy przycisk na ścianie i wciskamy go. Wtedy po drugiej stronie opuszcza się na moment belka. Pędzimy do niej i wskakujemy na nią. Chwilę później belka rusza w górę. Gdy staje, wskakujemy do rury.



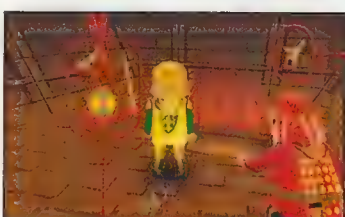
8 Wędrujemy przez kanały. Wskakujemy do rury, z której wypływa woda (by wskoczyć do rury, stajemy w pewnej odległości od niej). Wychodzimy ze studni. Udajemy się na dziedziniec zamkowy.



9 Znajdujemy dźwignię, która otwiera część bramy. Po drugiej stronie jest druga dźwignia, która otwiera ją do końca. W bramie przesuwamy kolejną. Idziemy do sali tronowej.



10 Zostajemy pojmami. Podchodzimy do kraty. Gdy przechodzi strażnik, naciskamy Spację i zdobywamy klucze. Otwieramy nimi drzwi celi. Uwalniamy sąsiada, używając kluczy.



11 Na ścianie w celi sąsiada naciskamy guzik. Idziemy do izby tortur. Zabieramy naszą broń i przesuwamy dźwignię, by uwolnić więźnia. Rozmawiamy z nim. Ruszamy przez lochy.



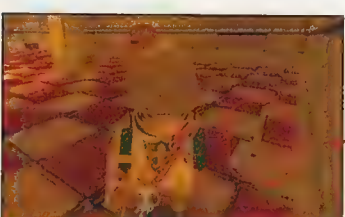
12 Idziemy korytarzami, uważając na liczne przepaści. Na odległe platformy skaczemy z rozbiegu. Jeśli na półce, na którą skaczemy, stoi beczka, przed skokiem niszczy ją z kuszy.



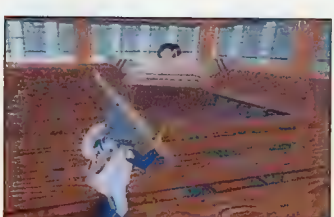
13 Docieramy do komnaty tronowej. Spotykamy tu wysokiego strażnika, o którym mówiono nam w mieście. Wchodzimy schodami na piętro. Stoimy daleko od krawędzi – podchodzi strażnik. Atakujemy go.



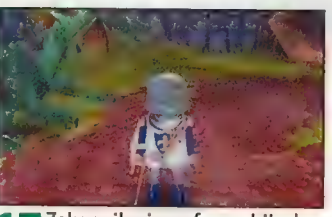
14 Po pokonaniu strażnika schodzimy i zabieramy napierśnik smoka. Naciskając przycisk na ścianie, otwieramy kratę. Rozmawiamy z uwolnionym mnichem. Opuszczamy miasto i idziemy do klasztoru.



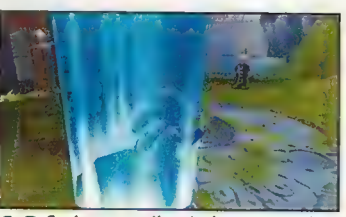
15 W klasztornej korytarzu wchodzimy w boczne drewniane drzwi. Szukamy dźwigni otwierającej kratę blokującą dostęp do schodów – jest słabo widoczna. Na kolejnych piętrach szukamy następnych dźwigni.



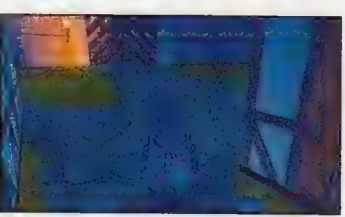
16 W wysokim pomieszczeniu wchodzimy na platformę. Wjeżdżamy do dzwonnicy. Zakonnika prowokujemy, aby znalazł się przy barierze. Podskakujemy i uderzamy go mieczem w głowę.



17 Zakonnik się cofa, rozbija barierkę i spada. Idziemy na polanę, gdzie spotykamy smoka. Zbieramy kryształy w powietrzu. Po akcji idziemy do zamku Gogouda. Czarodziej mówi, jak przenieść się w czasie.



18 Stajemy na ikonie księżyca i dwa razy uderzamy naszym mieczem w zegar słoneczny. Aby dostać się do tajnej komnaty czarodzieja Gogouda i zdobyć nowy czar, odszukujemy w jego zamku trzy ukryte przyciski.



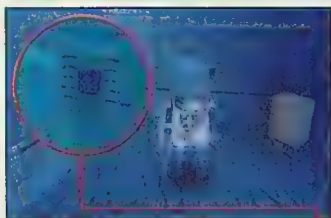
19 Idziemy do miasta. Po dotarciu tam zauważamy, że usunięto jeden z płotów. Odsłonięta droga wiedzie do laboratorium. Idziemy tam. Docieramy na dziedziniec z rurami. Drzwi dookoła prowadzą do cel.



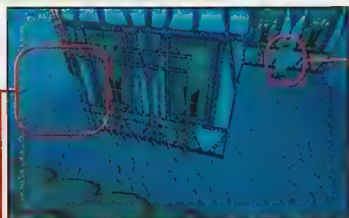
20 Dźwignią obracamy tubę. Naciskamy guzik, aby otworzyć drzwi, nad którymi znajduje się tuba. Robimy tak z wszystkimi trzema celami. W każdej spotykamy czarodzieja, a na ścianie znajdujemy guzik.

Hype: The Time Quest

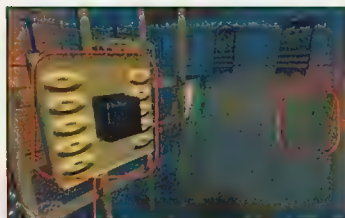
Uwalniamy Gogouda i wędrujemy w czasie



21 Przy drzwiach jest przycisk. Po jego naciśnięciu słyszymy cztery dźwięki. Odtwarzamy je, naciskając przyciski w celach (jeden z przycisków naciskamy dwa razy).



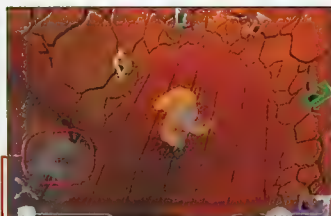
22 Wychodzimy. Drogę blokuje kratka. Chowamy broń! Przelączamy dźwignię i biegniemy do zamykającego się przejścia. Jeśli się nie udaje, powtarzamy to do skutku.



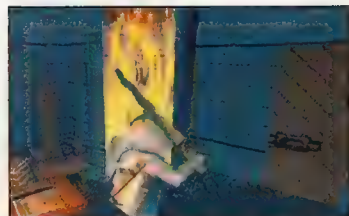
23 Przy kominku idziemy drzwiami w prawo. Spotykamy czarownika, który ucieka. Naciskamy guziki w kłatkach pod sufitem. Łaskę w szafie niszczyliśmy – ginie rycerz widmo.



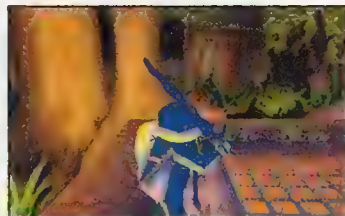
24 Idziemy tropem czarownika. Atakuje nas w planetarium. Jest wrażliwy na magię lodową. Gdy ginie, oglądamy układ planet i idziemy do wnęki, gdzie są dźwignie.



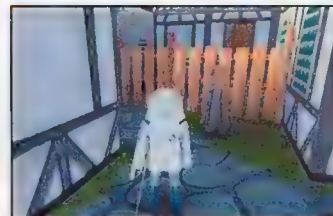
25 Kolory dźwigni to planety, które ustawiamy od największej do najmniejszej. Naciskamy dźwignie: niebieską, purpurową, zieloną, pomarańczową, żółtą. Jeśli się mylimy, naciskamy. Zabieramy czar z wnęki.



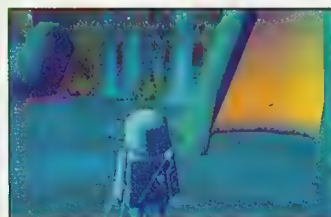
26 Wracamy do Gogouda. Zdobyliśmy czarom strzelamy w ogień więziący przyjaciela. Idziemy do pomieszczenia z kominkiem. Lodowym czarom usuwamy ogień blokujący dostęp do wnęki. Naciskamy guzik.



27 Gogoud mówi o zbójcach w lesie. Odszukujemy ich (na jednej z polan jest przejście między drzewami). Zabijamy rozbójników, przesuwamy dźwignię. Atakujemy Karon. Dajemy nam ona bransoletę.



28 Używając zegara, przenosimy się do epoki Taskana I. Dajemy bransoletę ojcu Karon (stoi w mieście, obok plotu). Wracamy do epoki Taskana II. W lesie szukamy rozbójnika, który mówi o zbójczej siedzibie.



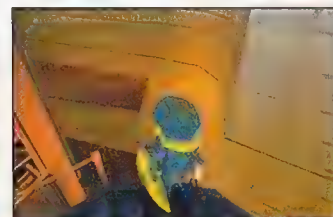
29 Naciskamy przycisk ukryty w drzewie na polanie nietopry. Idziemy do chatki szefowej rozbójników. Dostajemy odznakę. Gdy wracamy, dostajemy przepustkę na Pole Odwagi. Udajemy się tam.



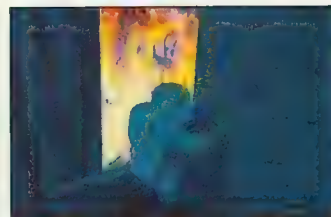
30 Pokazujemy strażnikowi przepustkę. Wygrywamy walkę i idziemy do skarbcza. Tak jak obiecano, na suficie przed wejściem jest złota bransoletka. Strzelamy do niej z kuszy. Walcząc ze smakiem, dużo biegamy.



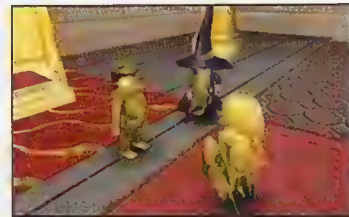
31 Ze skarbcza bierzemy klejnot i mityczną broń. Następnie idziemy do smoka w lesie i ładujemy kryształ. Przenosimy się do epoki Taskana III. Odszukujemy trzy kolorowe guziki w piwnicy zamku Gogouda.



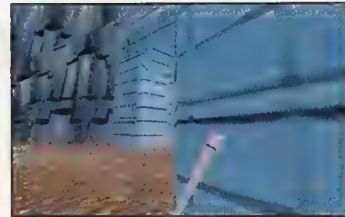
32 Jeden guzik znajdujemy, skacząc ze schodów przez wyrwę na platformę. Drugi guzik jest na dole, zaś do trzeciego dostajemy się po drabinie. Kolejność naciskania to: czerwony, niebieski, żółty.



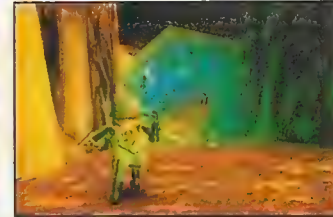
33 Uwalniamy Ravę i wysłuchujemy jej. Idziemy do miasta i pod bramę fortecy. Jest tu fosa: woda wypływa z rury. Dochodzimy do rury i wychodzimy na brzeg. Korzystamy z drabiny i dostajemy się na strych.



34 Skaczemy do fortecy. Na dziedzińcu przelączamy dwie dźwignie. Idziemy do króla. Rozmawiamy z nim i z mnichem. Przenosimy się w czasie Taskana II. Na Polach Odwagi pokonujemy wojaka. Wracamy do epoki Taskana III.



35 Idziemy do klasztoru. Odnajdujemy duży dziedziniec. Dźwignią przekreślamy korytarz prowadzący do wieży. Idziemy na górę, naciskamy guzik i odwiedzamy zakonnik pilnującego księcia. Dajemy mu broń.



36 Rozmawiamy z Gogoudem w sekretnej komnacie w jego zamku. Mówi o dolmenie w lesie. Idziemy tam i znajdujemy polanę z kamiennym kręgiem. Na kolumnach naciskamy przyciski i obracamy je.



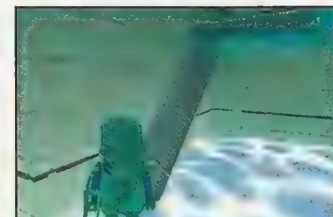
37 Każdą kolumnę obracamy do góry, aż symbol na przodzie jest taki sam, jak wskazujący ją symbol na kamieniu w centrum. Gdy jest dobrze, pojawiają się pochodnie. Gasimy je szybko, wchodząc na nie.



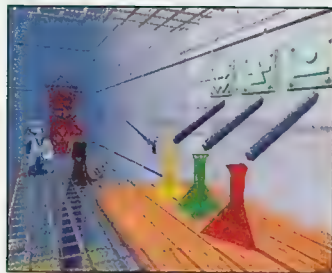
38 Jeśli zdążamy, słup energii przenosi nas do innego wymiaru. W przestronnej sali rozglądamy się uważnie – w powietrzu wiszą półprzezroczyste platformy! Skacząc po nich, przedostajemy się na drugą stronę.



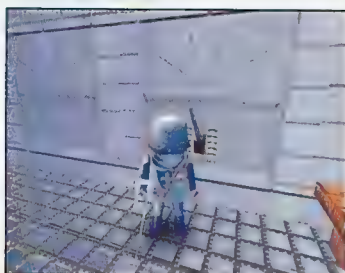
39 Mijamy pułapki i zwyciężamy smoka przemienionego w rycerza. Ładujemy kryształ, lecąc na smoka. Przenosimy się do epoki Taskana IV. Niestety już tu na nas czekają! Gogoud wyjaśnia, jak rozwiązać ten problem.



40 Do laboratorium dostajemy się przez studnię. W kanałach znajdujemy pochylą rurę. Wchodzimy po niej. Idziemy po rurze biegnącej pod sufitem, aż docieramy do przycisku na ścianie. Naciskamy go.



41 Otwierają się drzwi. Zeskakujemy i idziemy tam. Z postumentu spisujemy symbole. Na dziedzińcu czarownik żąda pomocy w przygotowaniu napoju. Nad rurkami są symbole – zapisujemy je.



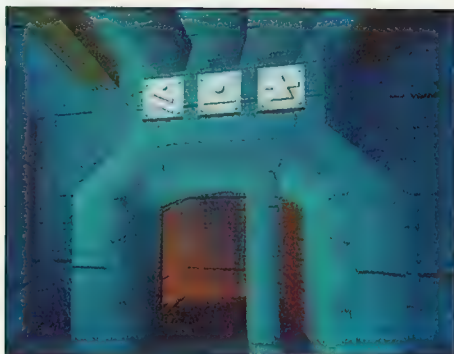
42 Naciskamy dźwignię obok i machina rusza. Szukamy na ścianie pierwszego symbolu kombinacji i patrzymy, która z rur do niego dochodzi. Potem wskazujemy na platformę umieszczoną na rurze.



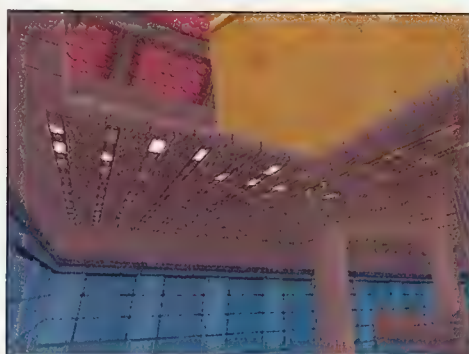
43 W momencie, gdy rura połączona jest z dziurą oznaczoną właściwym symbolem, wchodzimy na chmurkę. Następnie szukamy drugiego, a później trzeciego symbolu kombinacji i robimy to samo.



44 Gdy napój jest gotowy i czarownik idzie sobie, czeka nas skakanie po rurach. Odtwarzamy ciąg symboli, które spisaliśmy z postumentu w kanałach. Gdy robimy to poprawnie, uruchamiamy rurę u góry.



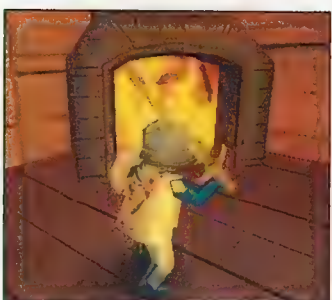
45 We wnętrzu laboratorium nad kominkiem odkrywamy trzeci ciąg symboli. Ten ciąg także odtwarzamy na maszynie parowej. Gdy nam się to udaje, otwiera się tajne przejście za kominek. Wchodzimy tam i zabieramy almanach.



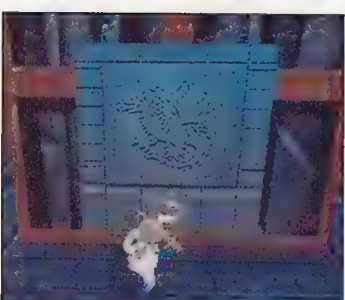
46 Idziemy do klasztoru. Tak jak poprzednio dostajemy się do dzwonnicy (drewniane drzwi w korytarzu, potem kolejne schody na górę). Z kuszy strzelamy do ptaków fruujących pod dzwonem. Spłoszono, uderzają w dzwon. Mnisi idą na przerwę.



47 Idziemy na dół. Na parterze nie wracamy do korytarza, ale znajdujemy drzwi po drugiej stronie. Wchodzimy w nie i idziemy do czytelnicy. Szukamy ukrytych w kątach pięciu guzików i naciskamy je (kolejność dowolna) – mamy drugi almanach.



48 Ponownie skaczemy ze strychu domku i dostajemy się do fortecy. W sali tronowej lodowym czarem usuwamy zaporę ogniową w kominku. Naciskamy guzik. W sekretnym pomieszczeniu dziewczyna informuje nas, co się stało z książką.



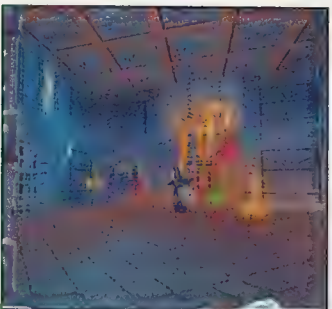
49 Idziemy do lasu i rozmawiamy ze smokiem. Na jego grzbiecie docieramy do wieży (podczas lotu patrzymy na kompas u góry). Na miejscu są trzy duchy powstałe z fragmentów symbolu zła. Gdy zabijamy ducha, jego część wraca do wnętrza w ścianie.



50 Nie zwlekając, zabieramy fragment symbolu zabitego ducha za ściany (duchy po chwili powracają do swej żywej postaci!). Gdy zbieramy wszystkie trzy części, otrzymujemy symbol zła. Idziemy na dół. W sali z głowami jest słabo widoczny korytarz.



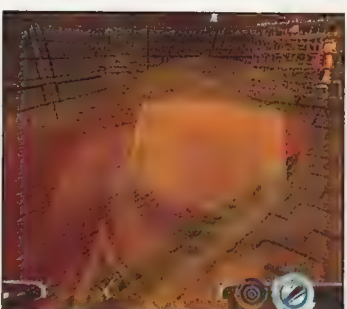
51 Idziemy korytarzem do okrągłej sali. Pod schodami znajdujemy wąskie przejście i schodzimy. Idziemy do pokoju z teleportami, używamy symbolu zła na dziurze w ścianie. Używamy teleportów w kolejności: czerwony, żółty, niebieski.



52 Jesteśmy w kryjówce czarownika. Nie wchodzimy do jego pokoju! Stajemy na progu, wyjmujemy kuszę i celujemy w zbroję wiszącą w ściennej wnęce. Gdy zbroja spada, czarownik wychodzi. Bierzymy wtedy almanach i w nogi.



53 Idziemy do Gogouda. Oddajemy mu oba almanachy i przenosimy się do epoki Taskana IV. W pomieszczeniu na dole jest na ścianie kartka z informacją o spotkaniu w gospodzie. Idziemy tam. Spotykamy narzeczoną – daje nam klucz do lochów.



54 Przedostajemy się do fortecy, skacząc ze strychu domu lub przez studnię. Idziemy do lochów, gdzie w sali tortur uwalniamy z klatki króla. Otwieramy cele za pomocą kluczy, które kiedyś zdobyliśmy i podążamy za rodziną królewską.



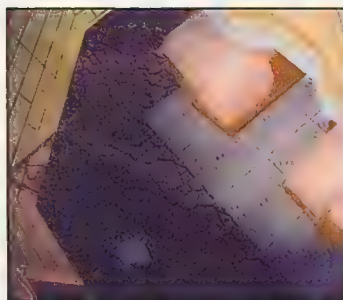
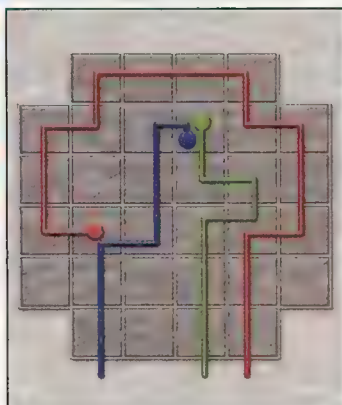
55 W naszej komnacie objawia się Gogoud. Po spotkaniu z nim ponownie idziemy do kamiennego kręgu w lesie i tą samą metodą co poprzednio przenosimy się do innego wymiaru. Idziemy do komnaty na końcu, gdzie teraz są kolorowe pola.

Hype: The Time Quest

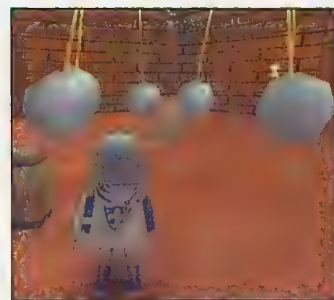
Rozmawiamy z bogiem i zabijamy złego Barnaka



56 Pokonujemy poszczególne pola tak, jak to pokazano na rysunku obok. Dzięki temu tworzymy wskazwane nam przez kulę mieszaniny kolorów (żółty-czerwony, żółty-niebieski, czerwony-niebieski). Po stworzeniu właściwej mieszaniny wracamy na brzeg. Uważamy, bo jeśli podczas przemarszu robimy coś źle, plansza natychmiast zostaje oczyszczona.



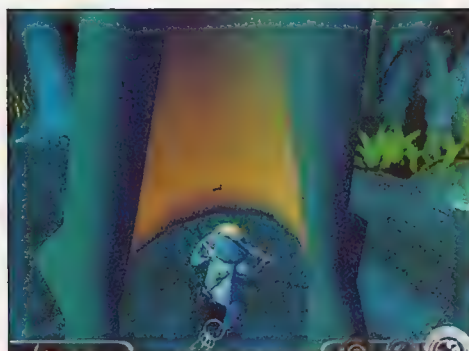
57 Pojawia się przed nami bóg i daje Hype'owi kryształ, a przy okazji wyjaśnia naszą sytuację. Ładujemy kryształ, lecąc na smoku. Idziemy do lasu, gdzie rozbójnicy kopali tunel. Teraz jest już skończony. Wchodzimy do niego i docieramy na Pola Odwagi.



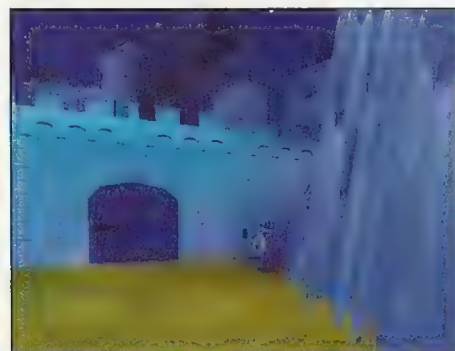
58 Skaczemy po kolumnach do wnętrza po prawej. Wchodzimy w małe drewniane drzwi. W sali z kulami przesuwamy dźwignię na ścianie i szybko dostajemy się na podest pośrodku. Podskakujemy i naciskamy klawisz Spacji, by zabrać chorągiew.



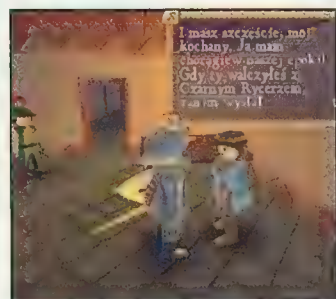
59 Przenosimy się do epoki Taskana I. W gospodzie mówią, że chorągiew jest w fortecy. Dostajemy się tam znaną drogą przez studnię. Chorągiew jest w sali tronowej, schowana za tronem.



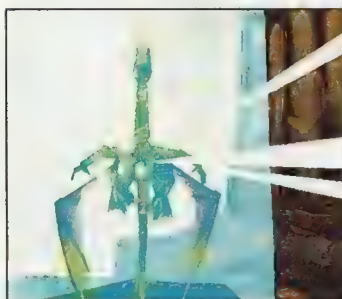
60 Przenosimy się do epoki Taskana II. Idziemy do lasu. Naciskamy guzik w drzewie i dostajemy się do siedziby zbójców. Idziemy do domku Karon, która daje nam klucz do klasztoru. Idziemy tam.



61 W klasztorze kierujemy się do biblioteki. Drogę blokują posągi, które usuwają się po pokonaniu wszystkich wrogów w danej komnacie. Na końcu drogi znajdujemy chorągiew. Opuszczamy klasztor.



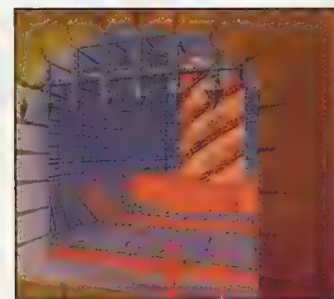
62 Przenosimy się do epoki Taskana IV. Idziemy do smoka i ładujemy klejnot podarowany przez boga. Idziemy do gospody, rozmawiamy z Vibe'em i dostajemy chorągiew. Wracamy do smoka i lecimy do wieży.



63 Wchodzimy do wieży (tu nasz smok niestety ginie). W wieży idziemy na dół, znaną już drogą dochodzimy do laboratorium Enosta. Atakuje nas. Walczymy głównie mieczem, przydaje się też jednak nowy smoczy czar.



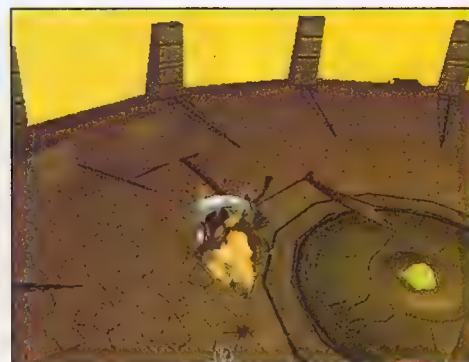
64 Po wygranej walce zabieramy ze szczytów Enosta klucz. Idziemy na szczyt wieży schodami w górę owijającymi się wokół okrągłej sali duchów. Otwieramy bramę zabraną ze zwłok Enosta kluczem.



65 W okrągłym pomieszczeniu naciskamy dźwignię w ten sposób, aby otworzyła się widoczna na obrazku brama do najwyższego pomieszczenia. Idziemy tam długą drabiną w szybie obok głównej sali.



66 Teraz uruchamiamy mechanizm i jedziemy do góry. Jesteśmy w ciągu pomieszczeń pełnych wrogów. Zabijamy wszystkich przeciwników. Gdy z nimi kończymy, na ostatnim piętrze wznosi się podest, na który wchodzimy.



67 Atakuje nas groźny wróg: smok Barnaka. Jest on najbardziej podatny na ataki zaraz po zionięciu ogniem. Podskakujemy i celujemy mieczem w głowę. Skuteczna jest też magia odziedziczona po naszym smoku, jeśli tylko udaje nam się trafić.



68 Gdy zwyciężamy smoka, do walki staje sam Barnak. Jego magia jest dla nas zabójcza, ale jest także jego słabością – gdy czaruje, jest podatny na ciosy. Atakujemy wtedy mieczem. Pokonujemy Barnaka i zwycięstwo jest nasze!

Wszystkie gry MANTA MULTIMEDIA po polsku

multimedia

MANTA

**Twój
Cyberświat**



cena
49⁹⁰

Futurystyczny symulator pola walki.
Nigdy jeszcze zabijanie obcych nie było tak fajne!



cena
49⁹⁰

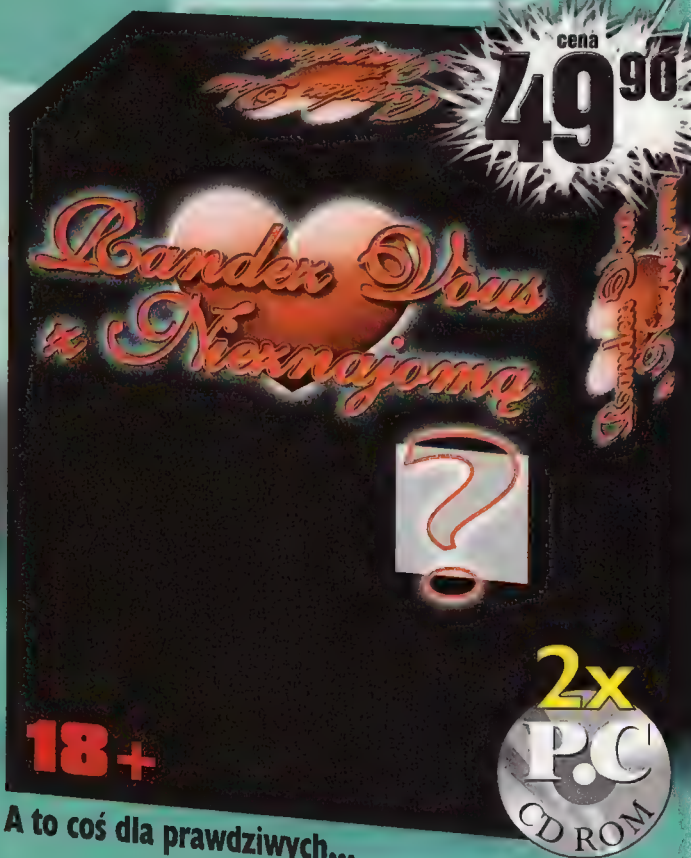
Fantastyczna przygodówka rozgrywająca się
na Bliskim Wschodzie. Przesympatyczni bohaterowie
bajecznie kolorowa grafika, wciągająca fabuła
i niebezpieczne podróże.



cena
69⁹⁰

2x
P.C.
CD ROM

Pierwsza strategia czasu rzeczywistego osadzona w świecie
dinozaurów. Najlepszy tryb multiplayer od czasów Starcrafta.
Unikalny kod dostępu załatwi piratów!



cena
49⁹⁰

2x
P.C.
CD ROM

18+

A to coś dla prawdziwych...

Szukaj w maju w hipermarketach i sklepach z grami komputerowymi na terenie całej Polski

Wylączna dystrybucja na rynku polskim: Manta Bogdan Wiciński. Adres: ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
tel: (0-22) 643 54 20, fax: (0-22) 641 84 82. e-mail: manta@manta.com.pl, <http://www.manta.com.pl>

Gra strategiczna na PC | Poradnik
GIER uczy dowodzenia armią
 i pokazuje drogę do zwycięstwa
 w najtrudniejszych misjach

Test gry na stronie 18

Myth III Era Wilka

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Aby zniwelować przewagę liczebną, wciągamy wroga w pułapkę

Przeciwnik zazwyczaj ma nad nami przewagę liczebną, więc dążymy do tego, by wciągać go w zasadzki i długo ostrzeliwać. Wrogie wojska zawsze dają się sprowokować.



1 Dobrym sposobem jest wykorzystanie maga. Jego moc jest ograniczona, więc najlepiej jednym zaklęciem pokonać wroga. Oddział, który widzimy ●, nie jest groźny, ale mapa ● pokazuje, że w pobliżu są przeciwnicy.



2 Związujemy krótką walką wysunięte do przodu oddziały i wycofujemy się, aby jak najwięcej żołnierzy wroga znalazło się w zasięgu zaklęcia **Mysł Dyspersji**, które potrafi zniszczyć całą armię.



3 Zostawiamy bohaterów w bezpiecznym miejscu i rzucamy czar ●. Potężne bojowe zaklęcie zadziałało wyjątkowo skutecznie. Nasz mag Myrdred ma teraz na koncie 35 pokonanych przeciwników ●.

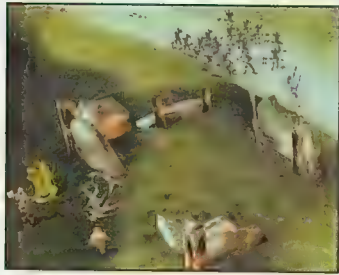


4 Wroga wciągamy w zasadzkę także wtedy, gdy dowodzimy niewielkim oddziałem, dla którego znaleźliśmy dobrą pozycję do obrony. W tym wypadku jest to wąwóz między dwoma zboczami gór. Wysyłamy więc jednego strażnika ● na zwiad.

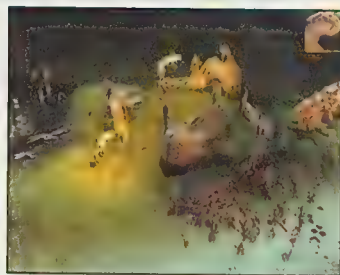


5 Po chwili marszu nasz przy- musowy ochotnik napotyka stado nieumarłych stworów ● i rozpoczyna szybki odwrót w kierunku umocnionych pozycji. W ten sposób wprowadza wroga w zasadzkę. Ważne jest, aby nasza jednostka zwiadowcza szybko się poruszała.

Ustawiamy oddziały w szyku i wykorzystujemy ukształtowanie terenu



1 W tym miejscu ruiny domu przylegają do zbocza góry, więc przeciwnik nie jest w stanie zaatakować naszych oddziałów od przodu.



2 Zanim przeciwnicy zbliżą się do naszych wojsk, zostają rozstrzelani przez nasze krasnoludy, których wspomagają łucznicy.



3 Odpowiednie ustawienie wojsk sprawia, że nawet nadciągające posiłki – niebezpieczne ogry – pokonujemy bez kłopotów.



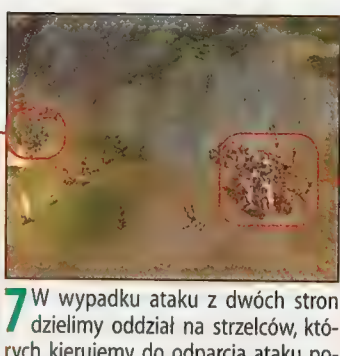
4 Po chwili z niebezpiecznych przeciwników zostaje już tylko wielka plama krwi. Droga przed naszym wojskiem stoi otworem.



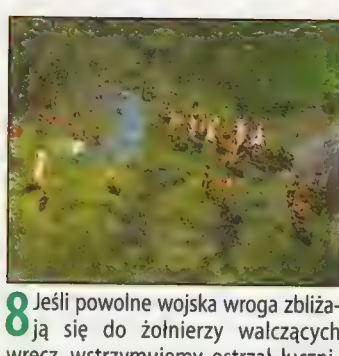
5 Poruszające się wolno oddziały niewolników niszczy ładunkami rzucanymi przez krasnoludy.



6 Niewolnicy giną, zanim zbliżą się do naszych krasnoludów. Ta taktyka nie sprawdza się jednak przeciwko szybkim ghulom, ponieważ krasnoludom wystarcza czasu tylko na oddanie w ich stronę jednej salwy.

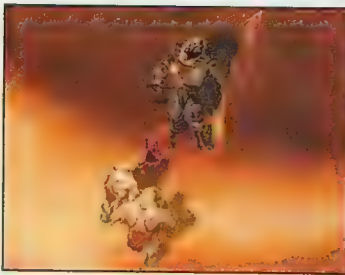


7 W wypadku ataku z dwóch stron dzielimy oddział na strzelców, których kierujemy do odparcia ataku powolnego przeciwnika, i żołnierzy walczących wręcz. Dzięki temu grupy nie przeszkadzają sobie.

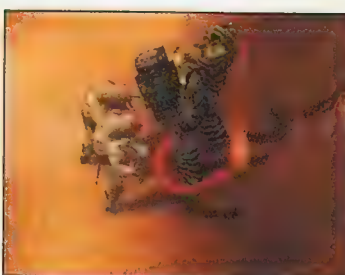


8 Jeśli powolne wojska wroga zbliżają się do żołnierzy walczących wręcz, wstrzymujemy ostrzał łuczników. Używając klawisza [F4] i lewego przycisku myszy, rozkazujemy krasnoludom celować za plecy przeciwników.

Przeprowadzamy sprytnie ataki

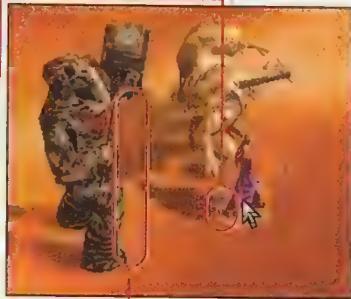


1 Tról jest trudny do pokonania. Dlatego szybko zachodzimy go od tyłu i od razu rozkazujemy Myrdredowi zaatakować przeciwnika czarem.



2 Gdy czar zaczyna działać, tról zostaje unieruchomiony na jakiś czas. Wykorzystując tę okazję, rzucamy do ataku na tróla nasze bojowe ogry.

3 Gdy Myrdredowi kończy się mana, rozpoczynamy odwrót na z góry upatrzone pozycje, mimo że po ataku bojowych ogry tról jest bardzo osłabiony.



4 Po regeneracji many zatrzymujemy się. Teraz nie potrzebujemy już ogry, by wykończyć tróla. Dobijamy go z dystansu samymi czarami Myrdreda.



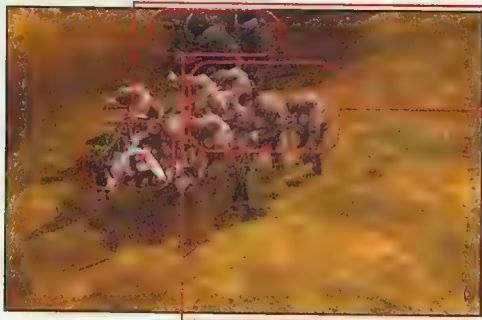
Leczymy żołnierzy



Zdolnością leczenia dysponują Damas i rycerze Czaplej Straży. Każda z tych postaci ma ograniczoną liczbę leczniczych korzeni i leczy rannego do maksymalnej wartości zdrowia. Z umiejętności tej korzystamy tylko w wypadku ciężko rannych żołnierzy. Najczęściej leczymy bohaterów, których śmierć oznacza zakończenie scenariusza.

PRZEWODNIK

Misja 5: Ucieczka z ciemności



1 Nasze wojska zostały rozbite. Dowodzimy niewielkimi siłami, które uciekają na południe przed oddziałami ogry i trólów. Na razie nie rozpoczynamy jeszcze walki. Jak najszybciej uciekamy przed potworami, bo nie mamy szans w starciu z nimi.

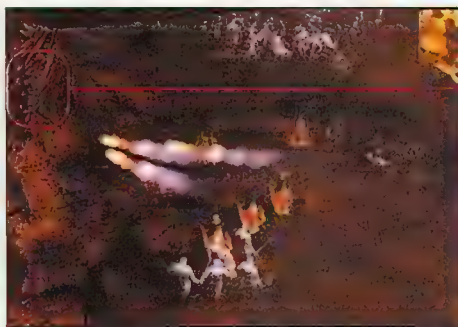


2 Aby szybko uciec, rozbijamy pierwszy oddział wroga, jaki napotykamy w czasie marszu na południe. Magami i łucznikami likwidujemy szkielety miotające oszczypy, zaś rycerze i Czapla Straży zajmują się przeciwnikami, którzy walczą wręcz.

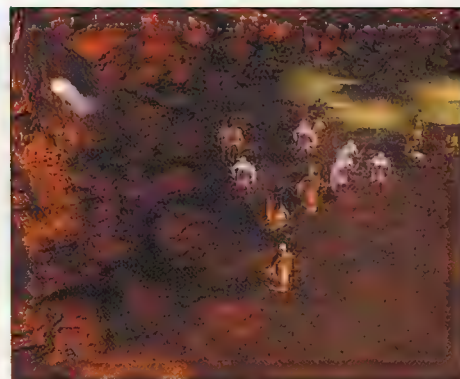
Misja 5: Ucieczka z ciemności



3 Po tym sukcesie nie zwracamy uwagi na jednostki wroga, nawet gdy nas atakują. Przyłączamy mały oddział do naszych sił i idziemy na południe do wąwozu, którego wejście zwieńczone jest łukiem.



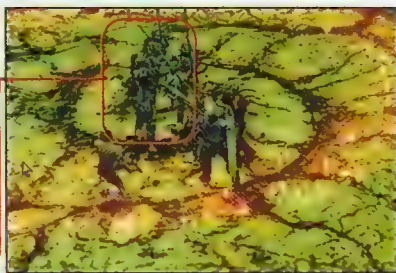
4 Spotykamy żołnierzy, którzy przyłączają się do nas. Znajdujący się wśród nich mag pokazuje, w które miejsce u nasady łuku magowie mają strzelać ognistymi kulami. Reszta żołnierzy broni się.



5 Zawalenie łuku i zamknięcie wąwozu przed wojskami przeciwnika oznacza nasze zwycięstwo.

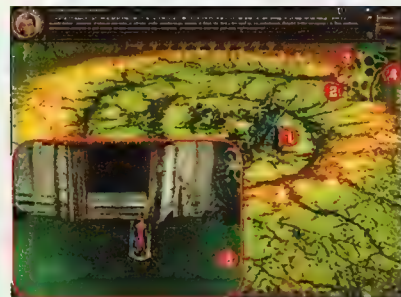
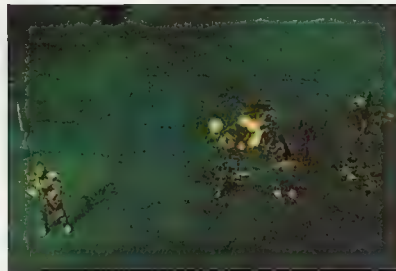
Misja 6: Zapomniane ziemie

6 Mamy odnaleźć wejście do krypty Mazzarina i otworzyć je. W tej misji szukamy trzech kręgów i wprowadzamy do nich bohaterów. Każdy z kręgów jest broniony przez kilku Rycerzy Stygijskich. Atakujemy ich całą grupą.



7 Krainę przemierzają zapomniani i topielice, dlatego zwiedzając teren, ciągle zachowujemy ostrożność i trzymamy wojowników razem do chwili, gdy plansza jest całkowicie oczyszczona z wrogów.

8 Wyjątkiem jest grupa Rycerzy Stygijskich stojących u wejścia do krypty Mazzarina. Są oni trudnymi przeciwnikami. W miejsce uśmierconego Rycerza Stygijskiego natychmiast pojawia się nowy, więc nie walczymy z nimi.



9 Po zabicu wrogów od razu kierujemy Connachta do lewego dolnego kręgu, Ravnę do lewego górnego, a Damasa do prawego górnego. Gdy bohaterowie wchodzi w kręgi, zaczynają one świecić, a wrota krypty otwierają się.

10 Zbieramy bohaterów u wejścia do krypty. Gdy się tam znajdują, ożywają się Rycerze Stygijscy przed wejściem. Wygrywamy walkę z nimi, otwieramy kryptę i przechodzimy do kolejnej misji.



Misja 7: Krypta Mazzarina



11 Mamy odnaleźć Mazzarina. W lochach walczyliśmy z Rycerzami Stygijskimi i topielicami. Rozbijamy dwa oddziały rycerzy patrolujące miejsce, w którym pojawiają się nasi bohaterowie.



12 Chodzimy po lochach w poszukiwaniu lamp. Zapalamy je, podchodząc do nich. W ten właśnie sposób otwieramy tajne przejścia prowadzące do Mazzarina.



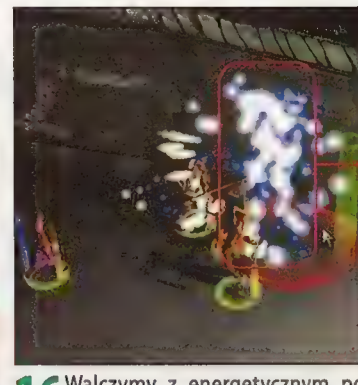
13 W jednym z lochów zostajemy zaatakowani przez trzy dziwne wyglądające bestie. Nie obawiamy się jednak tych potworów, bo walka z nimi przebiega łatwiej, niż się spodziewamy.



14 Nie mamy także problemu z masą Rycerzy Stygijskich, jeśli używamy czaru Myrdreda. Pozostałych bohaterów odsuwamy na ten czas na bezpieczną odległość od maga.



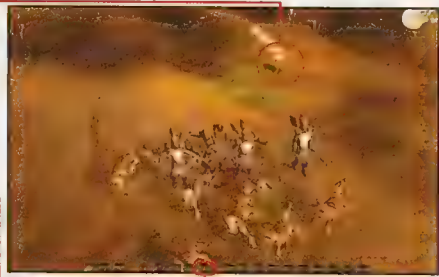
15 Po pokonaniu rycerzy docieramy do portalu, który przenosi bohaterów w inne miejsce w lochach.



16 Walczymy z energetycznym potworem miotającym błyskawice. Po zwycięstwie nad nim spotykamy się z Mazzarinem.

Misja 8: Bitwa o Myrgard

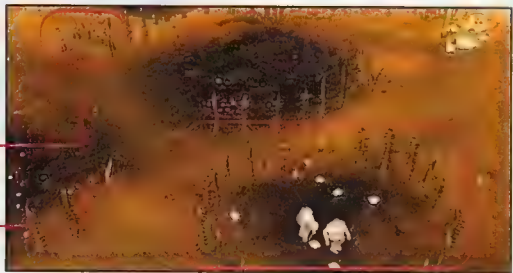
17 Ta misja polega na walce z ghumami. Gdy dochodzimy do połowy mapy, otrzymujemy posiłki. Korzystamy z umiejętności leczenia żołnierzy Czaplej Straży, a krasnoludem atakujemy przeciwników znajdujących się daleko od rycerzy.



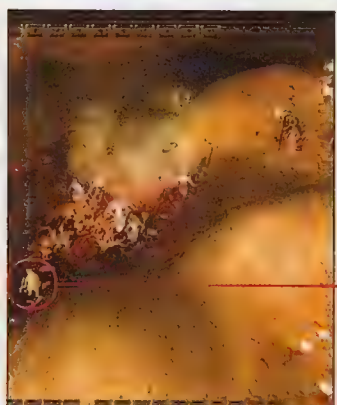
18 Unikamy wybuchowych zmór, bowiem śmierć żołnierzy z pierwszego oddziału oznacza klęskę. Jeśli nadarzy się okazja, każemy krasnoludom atakować zmory.



19 Gdy otrzymujemy dodatkowe oddziały, atakujemy łucznikami niebezpieczne zmory zamknięte w zagrodach. Niszczymy je z dużej odległości.



20 Odpieramy też najazd ghulów. Z przodu ustawiamy żołnierzy, a tyły przeciwnika obrzucamy ładunkami krasnoluda. Jeśli mamy czas, przenosimy go na wzgórze, skąd skuteczniej razi tyły wroga.



21 Szczególnie uważamy na kapłanów ghulów, których niszczymy w pierwszej kolejności, używając do tego celu łuczników lub magów. Te władające magią potwory wywołują zamęt na polu bitwy.

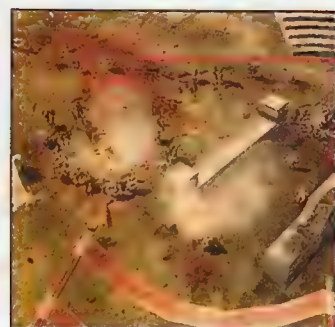
Misja 9: Bramy Myrgardu



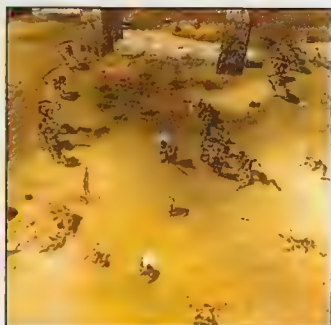
22 Czekamy trudną walkę o utrzymanie miasta. Krasnoludscy saperzy zwalczają napierające hordy ghulów i ghumowych bydłaków. Topornicy osłaniają ich, ale nie każemy im ścigać uciekającego wroga.



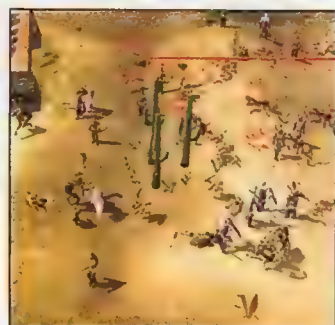
23 W czasie przerwy w walce grupujemy saperów w bezpiecznym miejscu, z którego rażą przeciwnika. Nie zwracamy uwagi na melniki o niszczonych bramach.



24 Rozdzielenie sił oznacza klęskę. Topornicy za wszelką cenę starają się pozbyć kapłanów ghulów, stanowiących największe zagrożenie dla naszych saperów.



25 Gdy na południu pojawia się oddział idący z odsieczą i mamy przerwę w walce, wysyłamy na spotkanie ocalałe krasnoludy. Osłaniamy je, bo ich strata oznacza klęskę.

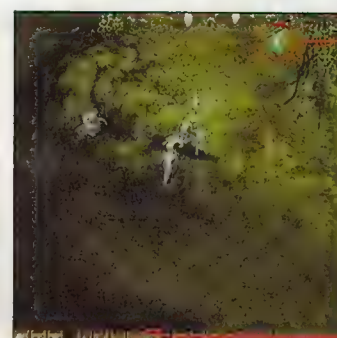


26 Gdy rozbijamy ghule atakujące krasnoludy, leczymy sojuszników i ukrywamy ich. Uważamy na kapłanów, niszczymy ich łucznikami lub magami zanim rzucą czary.

Misja 10: Uwięzienie



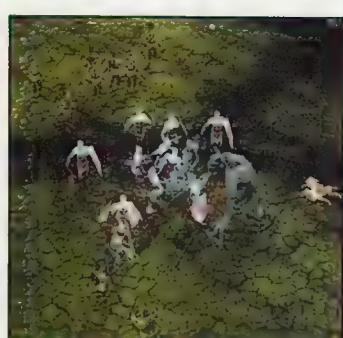
27 Mamy znaleźć wejście do groty, w której kryje się mag hordy. Znajduje się ona na zachód od miejsca startu. Przeszkadzają nam zapomniani.



28 Większe grupy zapomnianych zwyciężamy, używając zwierciadła, czyli specjalnej zdolności naszego bohatera Connachta.



29 Wysyłamy Connachta przodem i zostawiamy oddziały na wzgórzu. Po przejściu przez posterunki wroga dopadamy maga i zabijamy go.



30 Wracamy po resztę wojsk i atakujemy wroga broniącego dojścia do jaskini. Potem wprowadzamy wojska do otworu i kończymy misję.

Misja 11: Oko Thalora



31 Celem jest odnalezienie maga ● i zniszczenie Oka Thalora, dzięki któremu pozostaje on nieśmiertelny. Kierujemy oddziały na północ od wejścia. W pierwszej grocie napotykamy oddział przeciwnika i atakujemy go.

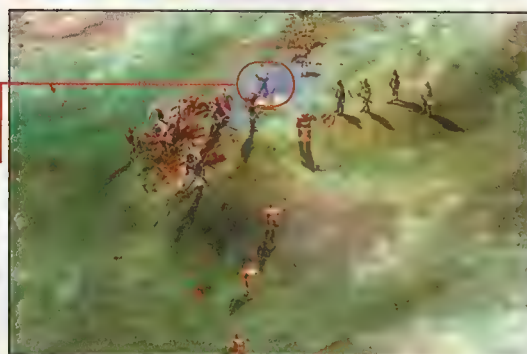


32 Idąc dalej na północ, dochodzimy do kraty. Rozkazujemy krasnoludowi podłożyć pod nią ładunek ● i detonujemy z bezpiecznej odległości ●. W ten sposób łatwo otwieramy sobie przejście dalej.

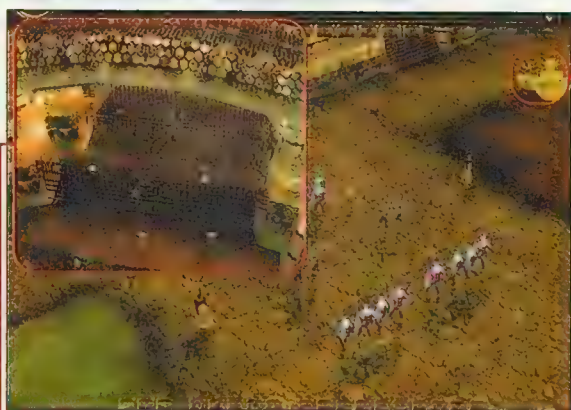
33 Po zwycięskiej walce posuwamy się dalej. W pomieszczeniach czają się niewolnicy wychodzący z wody. Gdy wpadamy w zasadzkę, chronimy krasnoludy ●, bo są one niezbędne do zniszczenia magicznego oka.



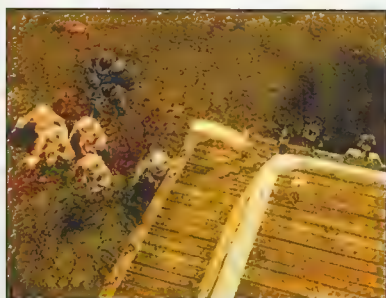
34 Do oka docieramy, kierując się na północ, a potem na wschód. Leży na postumencie ●. Na początku nie zabijamy maga hordy, gdyż się odradza. Za piechotę wysyłamy krasnoludy, aby bombardowały oko.



Misja 12: Oblężenie Llancarfan



35 Brama główna jest broniona przez wojska na murach ● oraz oddziały stojące u jej wylotu. Dużo bardziej zagrożone są bramy boczne ●, które przeciwnik chce wysadzić lub zbурzyć, wdrzeć się do zamku i zająć obrońców od tyłu.

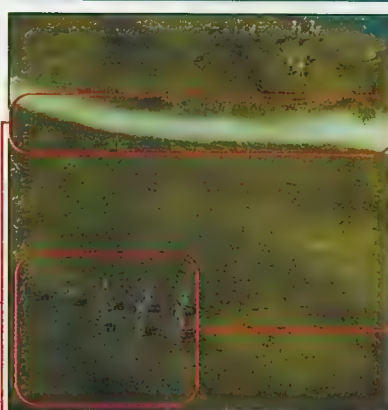


36 Zagrożeniem są także nasze własne krasnoludy rzucające ładunki wybuchowe. Wystarczy jeden nieudany rzut, aby ładunek rozszarpał naszych łuczników na niższym murze twierdzy.

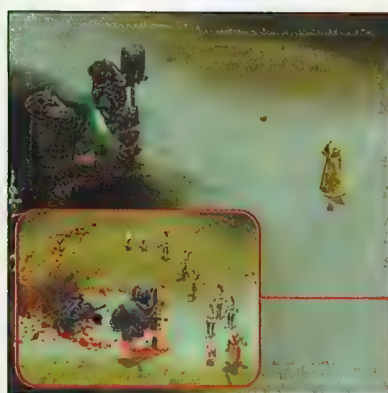
37 Jeśli obrona zostaje przezwyciężona, powstrzymujemy troły przed wejściem na umocnienia wojownikami Czaplej Straży. Ustawiamy ich na krawędzi murów. W czasie walki leczymy naszych wojowników.



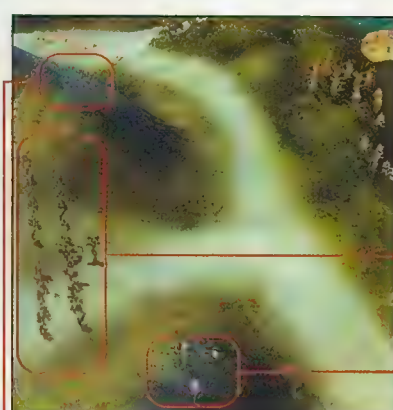
Misja 13: Różdżka Callieacha



38 Aby zniszczyć Różdżkę Callieacha, na początku misji rezygnujemy z podróżowania drogami ●. Dzięki temu omijamy silne oddziały przeciwnika ● i nie wdajemy się w niepotrzebne walki.



40 Idąc przez zrujnowaną wieś, napotykamy grupy ogrów i niewolników. Dużą przeszkodą są dwaj trołowie czyhający na pogorzelisku przy drodze. Rzucamy na nich czar **Myśl Dyspersji** – specjalną zdolność maga Myrdreda, a następnie uciekamy w kierunku naszego oddziału. Osłabieni ● trołowie stają się łatwym celem.

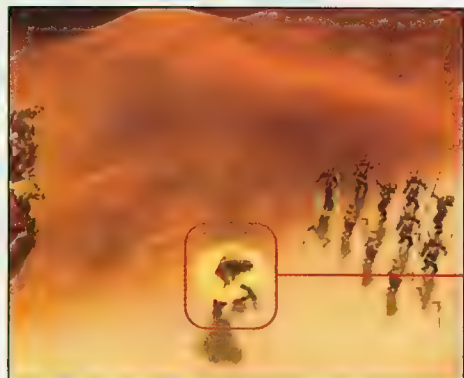


39 Mijamy most, ale nie przekraczamy go i dochodzimy do przesmyku bronionego przez bezdusznych, niewolników i jednego troła. Zbliżając się do niego, łucznicy oczyszczają pierwsze wzgórze ● z bezdusznych, a potem biorą się za drugie ●. Nim przeciwnik rusza na nasze wojska, łucznicy zadają spore straty niewolnikom ●.

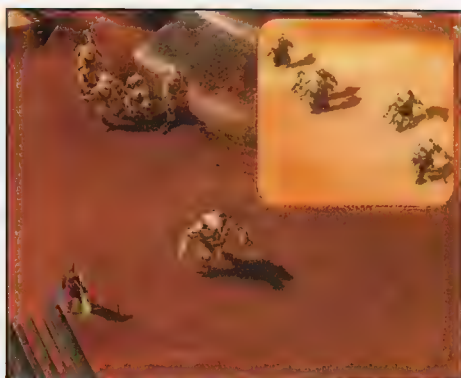


41 Po pokonaniu trołów idziemy na północny zachód, gdzie stoi różdżka ●. Niszczymy ją salwami krasnoludów, używając klawisza **Ctrl** i lewego przycisku myszy.

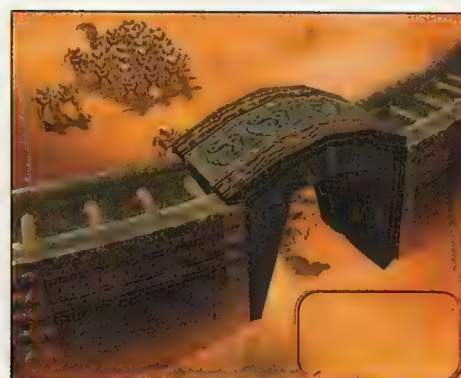
Misja 14: Wieży ogrów



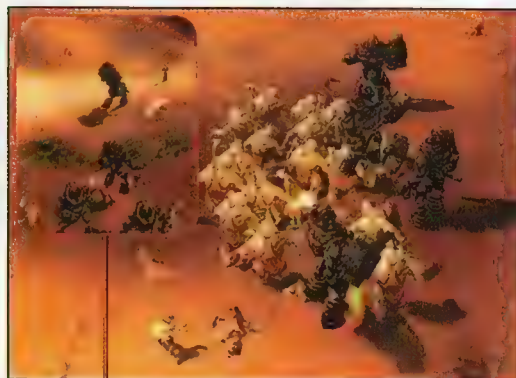
42 Rozpoczynamy z niewielkim oddziałem. Powiększamy go, przeciągając ogry na naszą stronę za pomocą czaru Myrdreda. Na północy i zachodzie znajdują się trzy grupy ogrow. Nie zbliżamy się do ogrow strzeżonych przez trolów!



43 Najwięcej ogrow pracuje przy budowie świątyni. Nie werbujemy ich, bo tylko na chwilę podporządkowują się naszym rozkazom, a potem szybko wracają do świątyni i przedwcześnie zaczynają walkę z orkami i trolami.



44 Podporządkowane ogry gromadzimy za bramą przy punkcie, w którym zaczynamy misję. W ten sposób zabezpieczamy się przed najazdem trolów i walkami z orkami. Na wszelki wypadek krasnoludy kładą ładunki przy wejściu.



45 Gdy mamy wojska przygotowane przed i za bramą, zaczynamy werbować także ogry pilnowane przez trolów. Dochodzi do krwawej bitwy, w której nie mamy szans na zwycięstwo. Jednak ta potyczka osłabia siły wrogich trolów.



46 Czapla Straż, dzięki pomocy pozostałych ogrow, szybko zwycięża osłabionych trolów. Uważamy jednak, aby w zamieszaniu nie postradał życia mag Myrdred, bo- wiem oznaczałoby to klęskę i rozpoczęcie całej misji od początku.

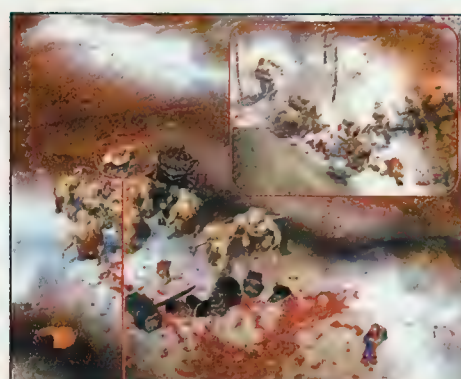
Misja 15: Rebelia



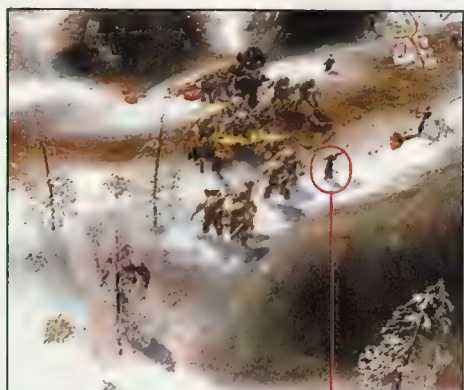
47 W tym scenariuszu ogry także stanowią zagrożenie, ale i wsparcie. Dlatego każdą grupę ogrow przeciągamy na naszą stronę. Zajmujemy pozycje na wzgórzach, co ułatwia obronę.



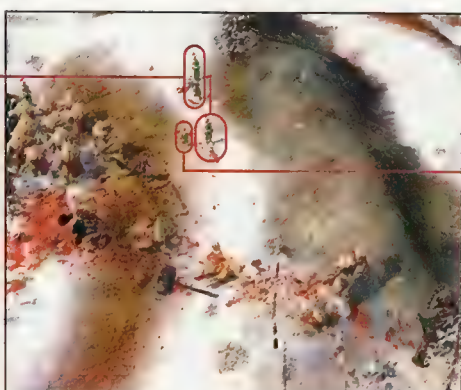
48 Nasz oddział jest niewielki i bez pomocy ogrow nie poradzi sobie z trolami. Nie przejmujemy się stratami wśród ogrow – w tej krainie spotykamy ich bardzo dużo.



49 Większym zagrożeniem są kapłani trolów, którzy mają moc podobną do Myrdreda i przeciągają ogry na swoją stronę. Dlatego atakujemy ich w pierwszej kolejności.



50 Oszczędzamy moc Myrdreda, choć jest on bardzo skuteczny w walce z trolami. Jego zadaniem jest przeciąganie na naszą stronę ogrow.

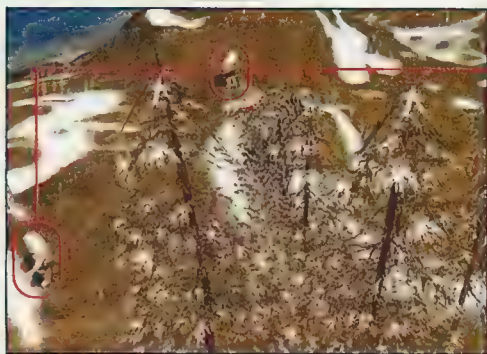


51 Gdy widzimy kapłana trolów, ogry ustawiamy jak najdalej od niego. Atakujemy kapłana łucznikami, krasnoludami i rycerzami.



52 Myrdreda i Damasa trzymamy poza grupami ogrow, aby rzucali zaklęcia i unikali wrogich ogrow, które są w mocy kapłana trolów.

Misja 16: Uchodźcy



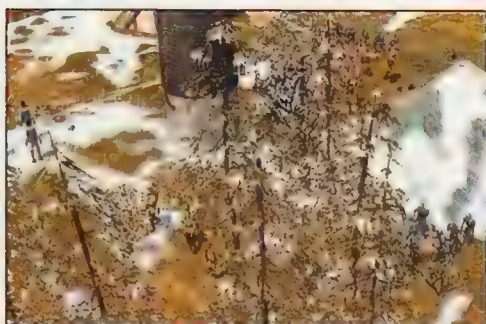
53 Naszym zadaniem jest wprowadzenie ludności cywilnej z trzech wiosek na most znajdujący się za punktem startu. Zaczynamy od wytopienia zmór.



54 Po uwolnieniu mieszkańców pierwszej wsi napa-
dają na nas ghule i nieumarli. Nie prowadzimy do
walki Ravanny, za którą idą mieszkańcy.



55 Odbicie mieszkańców drugiej wioski i doprowa-
dzenie ich na most nie sprawia problemów. Do-
piero przy trzeciej osadzie, która jest najbardziej wysu-
nięta na północ, atakują nas dwa oddziały ghuli.



56 W powrotnej drodze trafiamy na oddział niewol-
ników. Po jego rozbiciu wysyłamy przodem lucz-
ników, ponieważ przed mostem rozlokowane są zmory
oraz kilku bezduszných.

Misja 17: Kuźnia



57 To bardzo prosta misja. Najpierw kie-
rujemy się na północ. Gdy dochodzi-
my do ściany, skręcamy na wschód, a na
końcu korytarza na południe.

Przez cały czas walczymy z czcicielami
pajaka i pajakami. W ostatnim pomieszcze-
niu leży kowal, do którego podchodzi-
my. Najpierw jednak zwyciężamy ośmiu
czcicieli pajaka i trzy kapłanki, które
rozstawione są w równych odstępach wo-
kół ogromnego pieca.

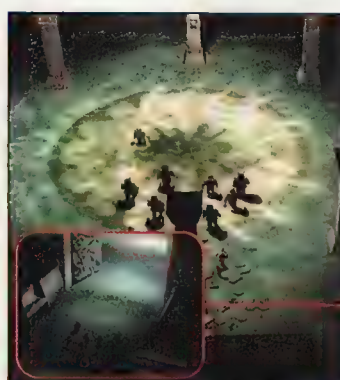
Misja 18: Pajęcza Bogini



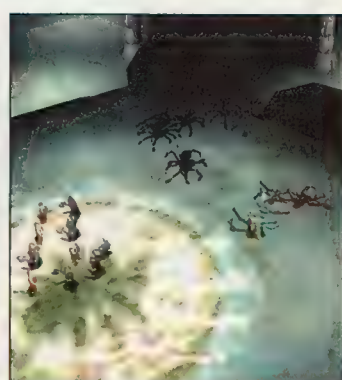
58 W pierwszej komnacie ze ścian
wypelzają pajaki. Są one bardzo
słabe, więc nie jest to trudne starcie.
Bez wysiłku rozbijamy oddziały prze-
ciwnika i podążamy dalej.



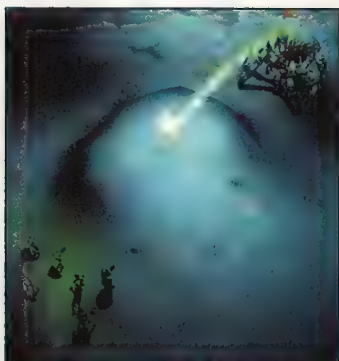
59 Idziemy korytarzem prosto na
wschód. Na jego końcu skręca-
my na północ i tutaj odnajdujemy
Młot Słońca oraz zwierciadło. Za-
biera je kowal Traval.



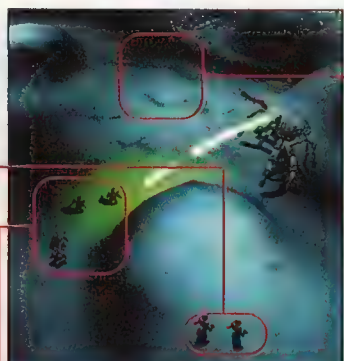
60 Każda z dróg (na których stacza-
my kilka potyczek) wiedzie do
komnaty ze znakiem pajaka w podło-
dze. Wchodzimy na niego i otwieramy
drzwi do kolejnej komnaty.



61 Na podium znajduje się kolejny
znak. Wchodzimy na niego,
otwieramy kolejne przejście i prowoku-
jemy atak trzech grup pajaków, które
Traval unieszkodliwia zwierciadłem.



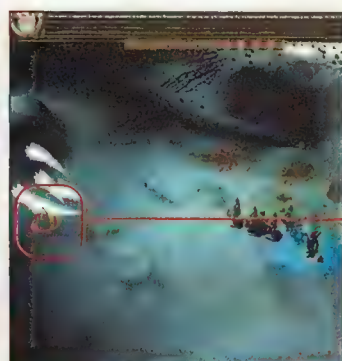
62 Po przejściu niewielkiej sali
wchodzimy do komnaty króło-
wej pajaków. Unikamy jej ataków, cho-
wając się za górą.



63 Krasnoludy odcinają drogę od-
wrotu. Gdy zajmują pozycję,
skupiamy uwagę pajęczycy na toporni-
kach, a kowale obchodzą górę.



64 Kowale używają specjalnej
umiejętności i atakują pajęczy-
cę. Dopadają do niej topornicy, a z tyłu
krasnoludy. Pajęczycza ginie.



65 Kowal Traval łapie w zwierciadło
duszę Pajęczej Bogini. Dzięki
temu misja kończy się naszym sukce-
sem. Stoczmy jeszcze wiele walk!

ceny det. SOLARIS, ROADWAGE, KURKA WODNA, TOONCAR - 19,95zł; SUPER TAXI DRIVER, SPACE HASTE - 29,95zł; M. ALIEN PARANOIA - 39,95zł

TopWare

JUST 4 FUN



Sprzedaż wysyłkowa: Topware Poland Sp. z o.o. tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl, email: sales@topware.pl

Gorastul

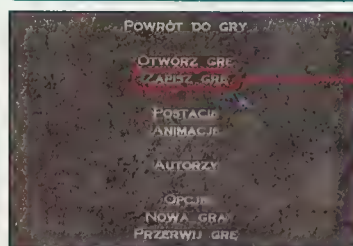
Dziedzictwo smoka

Gra fabularna na PC | GRY podpowiadają, jak uzyskać siłę smoka, rozwikłać zagadkę przeszłości Roszondasa i pokonać hordy nieumarłych wrogów

Test gry w numerze 4/2002 na stronie 24

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

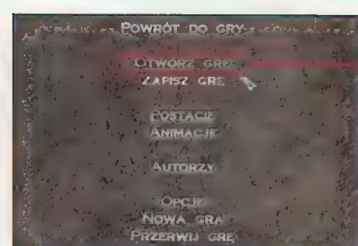
Zapisujemy i odczytujemy stan gry



1 Gdy w czasie gry wciskamy klawisz **[ESC]**, na ekranie pojawia się menu, z którego wybieramy opcję **Zapisz grę**.

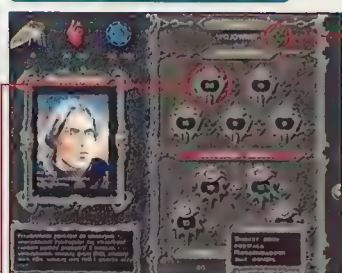


2 Wybieramy miejsce zapisu, wpisujemy jego nazwę, a następnie klikamy ponownie na.



3 Aby wczytać stan gry, wciskamy **[ESC]**, wybieramy **Otwórz grę**, wskazujemy zapis gry i wybieramy **Wczytaj**.

Tworzymy bohatera

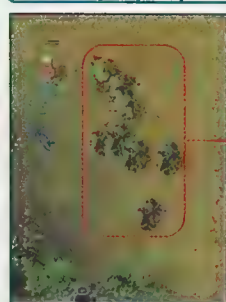


1 Roszondas to postać o barwnej przeszłości. Na początku zabawy wybieramy profesję bohatera i jego współczynniki. Jeśli lubimy walkę, pamiętamy o tym, aby **Siła** miała wysoką wartość. Dzięki temu szybciej pokonujemy przeciwników.



2 W grze ważne są smocze moce – specjalne umiejętności bohatera. Niestety nie włączamy ich w dowolnej chwili. Roszondas zje ogniem i używa nadludzkiej siły tylko w sytuacjach krytycznych. Dlatego rozwijamy moce odstraszające. Smoczy Dech pomaga nam w trudnych chwilach.

Walczymy z przeciwnikami



1 Często spotykamy wrogów – nieumarłych i potwory. Uważamy, aby nie otoczyli bohatera i staramy się walczyć tylko z jednym przeciwnikiem naraz.



2 Jeśli liczba jego punktów życia zbliża się do zera, Roszondas zaczyna się posługiwać smoczymi mocami. Nie ryzykujemy jednak i często pijemy napoje uzdrawiające.



3 Po skończonej walce uważnie przeszukujemy okolicę. Nasi wrogowie często porzucają cenne przedmioty. Zbieramy je, gdyż przydają się w czasie gry.

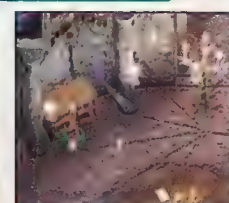
Przeszukujemy otoczenie i zbieramy przedmioty



1 W Gorastulu znajdujemy wiele elementów gry przygodowej. Niestety często przeszukujemy cały ekran w poszukiwaniu małych, trudno dostrzegalnych przedmiotów.



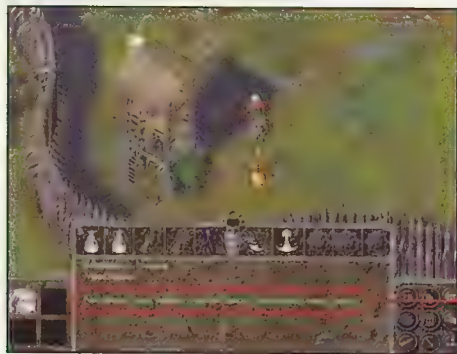
2 Kiedy wskazujemy na przedmiot, który interesuje Roszondasa, widzimy jego opis w okienku. Czytamy uważnie takie opisy bowiem często znajdujemy w nich ukryte wskazówki.



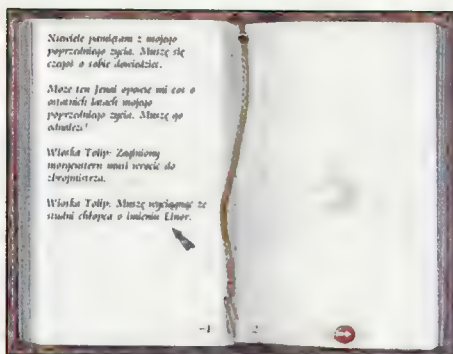
3 Gdy otwieramy i przeszukujemy szafy, sarkofagi lub też kredensy, znajdujące się w nich przedmioty pojawiają się obok nich na podłodze. Pamiętamy, aby obejrzeć wszystkie z nich.

Roszondas jako dziecko został odnaleziony przez smoka. Dzięki temu wykorzystuje niezwykle smocze umiejętności i trudno pokonać go w boju

Rozmawiamy z ludźmi



1 Rozmowa to ważny element gry. Uważnie czytamy, co ma nam do powiedzenia rozmówca i wybieramy odpowiedź. Uwaga – niektórych rozmów nie daje się powtórzyć!

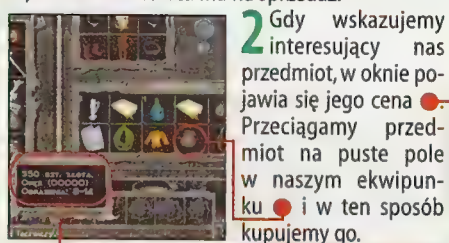


2 Jeśli nie jesteśmy pewni wyniku naszej rozmowy, zaglądamy do dziennika. Tutaj zapisane są wszystkie ważne informacje dotyczące zadań, które ma wykonać nasz bohater.

Handlujemy z innymi postaciami

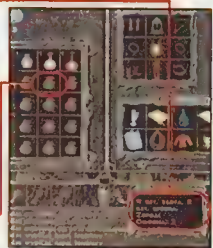


1 Gdy spotykamy osobę, która chce z nami handlować, pojawiają się dwa okna. Jedno przedstawia nasz ekwipunek, drugie pokazuje to, co nasz rozmówca ma na sprzedaż.

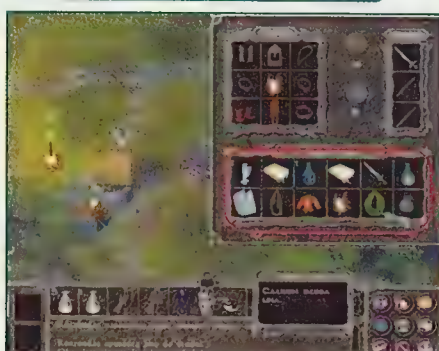


2 Gdy wskazujemy interesujący nas przedmiot, w oknie pojawia się jego cena. Przeciągamy przedmiot na puste pole w naszym ekwipunku i w ten sposób kupujemy go.

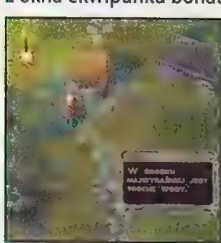
3 Sprzedaż odbywa się podobną metodą. W oknie widzimy cenę oferowaną nam przez sklepikarza. Jeśli przeciągamy ten przedmiot na któreś z pustych pól w ramce, sprzedajemy go.



Korzystamy z przedmiotów



1 Wiele zagadek i zadań rozwiązujemy dzięki właściwemu wykorzystaniu odpowiednich przedmiotów. Wybieramy interesujący nas obiekt z okna ekwipunku bohatera.



2 Naciskamy teraz klawisz **U** i ukrywamy okno ekwipunku. Wskazujemy kursorem miejsce na ekranie, w którym chcemy wykorzystać przedmiot wybrany z ekwipunku Roszondasa.

3 Jeśli wszystko wykonujemy poprawnie i zgodnie z założeniami scenariusza, widzimy okienko z efektem naszego działania. Właśnie wydostajemy człowieka ze studni za pomocą liny.



Posługujemy się ekwipunkiem



1 Roszondas nosi nie tylko broń, ale także hełm, buty oraz spodnie. Co pewien czas sprawdzamy, czy nie znaleźliśmy lepszego ekwipunku. Jeśli tak – zakładamy go na miejsce starego.



2 Jeśli chcemy częściej wykorzystywać jakiś przedmiot – taki jak na przykład butelka z lekarstwem – przeciągamy go na pasek skrótów.



3 Przedmioty, które Roszondas trzyma w plecaku, oglądamy na ekranie ekwipunku. Pamiętajmy, że pojemność plecaka jest ograniczona.

Czarujemy



1 Jeśli na początku gry zdecydowaliśmy, że Roszondas będzie magiem, dysponujemy wieloma czarami. Zaklęcia zapisane są w książce czarów.



2 Książka podzielona jest na sześć kręgów. Jeśli chcemy korzystać z jakiegoś czaru częściej niż z innych, przeciągamy jego symbol na pasek skrótów.



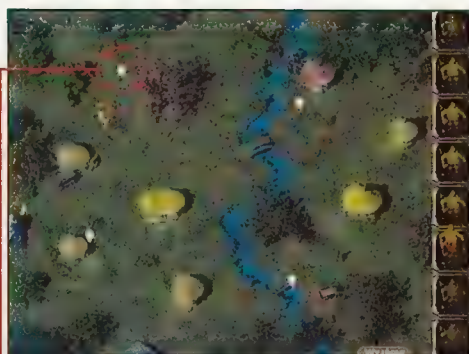
3 Po wybraniu czaru, którym zamierzamy się posłużyć, wskazujemy cel zaklęcia, klikając na niego prawym przyciskiem myszy.

Gorastul: Dziedzictwo smoka

Gramy w minigry



1 Jedną z minigier na początku rozgrywki to prosta zabawa w strategię. W wiosce koboldów rozmawiamy z królem ●, zwyciężamy dwóch wojowników ●, a następnie podchodzimy do planu ●. Czekamy teraz na planowanie bitwy.



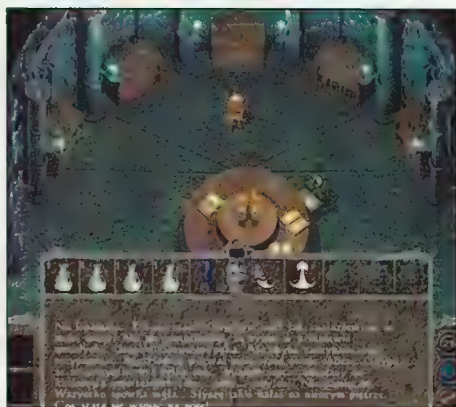
2 Ustawiamy wojowników w określonych miejscach. Czaszki ● symbolizują rozlokowanie naszych wrogów. Pamiętajmy o tym, że nasi podwładni nie są niezniszczalni. Gdy zostają trafieni, od razu pogarsza się ich stan zdrowia.



3 W dowolnej chwili odchodzimy od mapy i sprawdzamy, jak nasze dzielne koboldy radzą sobie z przeciwnikami. Jeśli coś idzie źle, włączamy się w niektóre z potyczek i osobiście pomagamy małemu wojownikowi odnieść zwycięstwo.

PRZEWODNIK

Zwiedzamy okolicę



1 Na początku gry, zaraz po stworzeniu naszego bohatera budzimy się w tajemniczej wieży. To miejsce jest ponure i nieprzyjemne.



2 Dokładnie przeszukujemy wszystkie stojące w pobliżu szafki ●. W niektórych z nich znajdujemy ciekawe (i przydatne!) przedmioty.



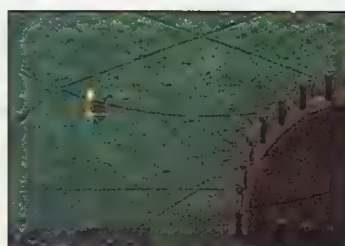
3 Przyglądamy się przedmiotom leżącym na dużym stole ●. Czytamy nasz dziennik i powoli zaczynamy rozumieć, co się z nami stało.



4 Włączamy mapę ● i obserwujemy okolicę. Na tym piętrze nie ma na szczęście żadnych wrogów. Dalej nie będzie już tak łatwo.



5 Opasły tom ● stanowi interesującą lekturę. Dzięki niej dowiadujemy się kolejnych ważnych rzeczy na temat losów Roszondasa.



6 Po przeszukaniu okolicy schodzimy na niższe piętro. Tuż przed zejściem odbywa się nasza magiczna broń, z którą prowadzimy ciekawą rozmowę.



7 Na środkowym piętrze atakują nas wrogowie. Walczymy z nimi, a jeśli odnieśliśmy rany, leczymy się, wypijając magiczny eliksir ●.



8 Przyszła pora na zapoznanie się z naszymi smoczymi mocami. Podchodzimy do książki leżącej na piedestale i uważnie ją czytamy.



9 Na półce ● znajdujemy niezwykle cenne informacje o mistrzu Jerrai. On z pewnością pomoże naszemu bohaterowi w krucjacie przeciw złu!



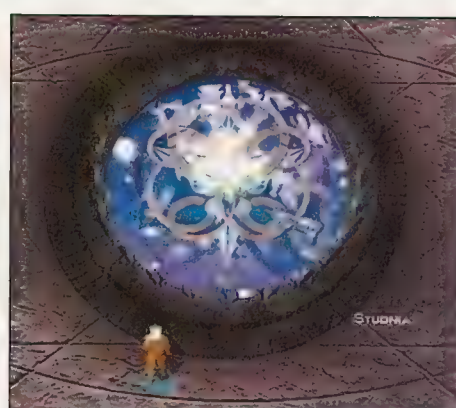
10 Bardzo ważnym przedmiotem jest pergamin z tajemniczym napisem ●. Znajdujemy go w jednej z szaf na tym piętrze.



11 Na parterze stacamy kolejne walki. Wrogów jest coraz więcej, dlatego często sprawdzamy stan zdrowia Roszondasa.



12 Przeglądamy wszystkie pobliskie sarkofagi. W jednym z nich znajdujemy przydatny amulet chroniący nas przed demonami.



13 Wracamy na wyższe piętro wieży, zakładamy znaleziony amulet i używamy pergaminu na tajemniczej, magicznej studni.



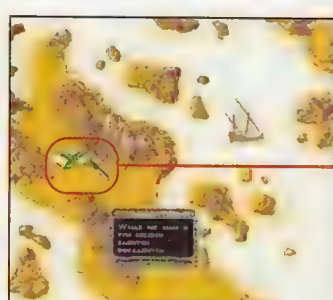
14 Pojawia się groźny demon. Prowadzimy z nim ostrożną rozmowę – jeśli bowiem go rozwścieczymy, zabija bohatera!



15 Dzięki dobrze przeprowadzonej rozmowie z demonem zyskujemy sporo doświadczenia i rozwijamy umiejętności Roszondasa.



16 Czas się wreszcie wydostać z tego ponurego miejsca. Po kolei podchodzimy do posągów i rozwiązujemy proste zagadki.



17 Kiedy już radzimy sobie ze wszystkimi zagadkami, natychmiast przenosimy się na mapę świata. Udajemy się do wioski Tolip.



18 W wiosce nikt nie otwiera nam drzwi. Zabijamy wszystkie piekielne ogary. Dopiero teraz mieszkańcy wychodzą z domów.



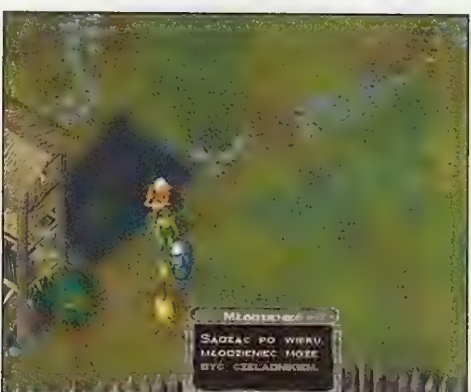
19 Rozmawiamy z wioskowym kowalem Toralfem. Okazuje się, że ma on poważny zatarg z mistrzem miejscowej gildii wojowników.



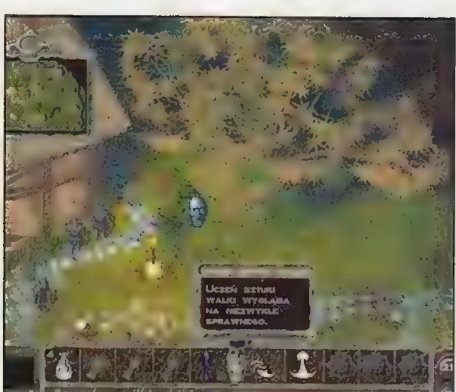
20 Zanim zaczynamy wypełniać to zadanie, oglądamy towary sprzedawane przez kowala. Jeśli chcemy, kupujemy coś.



21 Idziemy do Arbaskara. Po rozmowie z nim i ponownej wymianie zdań z kowalem dowiadujemy się, że przedmiotem i przyczyną kłótni jest zaginiony morgenstern – cenna broń.



22 Szybko idziemy do młodzieńca, który stoi w południowo-zachodnim rogu wioski. Jest to asystent kowala. Rozmawiamy z nim i ostrożnie próbujemy go sprowokować.



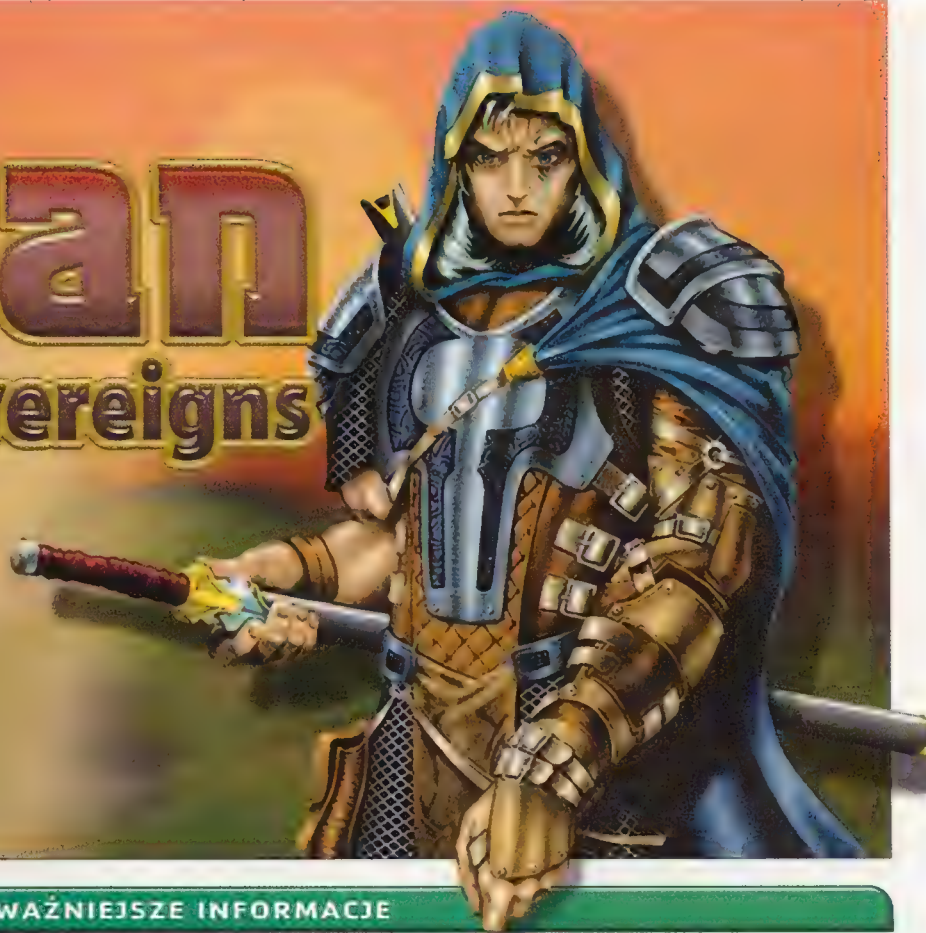
23 Udało się! Mamy zaginiony morgenstern! Oddajemy go Arbaskarowi, dzięki czemu płaci on Toralfowi za usługę. Właśnie wypełniliśmy pierwsze zadanie. Przed Roszondasem jeszcze długa droga!

Końan

Immortal Sovereigns

Gra strategiczna na PC | Nawet nieśmiertelni wojownicy sięgają po poradnik **GIER**, bo dzięki niemu bez trudu pokonują Władcę Ciemności

Test gry na stronie 28



NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Dobre rady na początek



1 Po rozpoczęciu misji zatrzymujemy grę. Przyglądamy się mapie i jednostkom. Wydajemy rozkazy rozbudowy miasta ● i rozpoznania terenu ●.



2 Szybko rozwijamy nasze państwo, zakładając nowe miasta ● i wznosząc kolejne budynki w nowych oraz w już istniejących osiedlach.



3 Na początku gry nie znamy mapy. Badamy ją, przesuwając kursor myszy po mapce podglądowej ● znajdującej się w lewym dolnym rogu. Ramka nigdy nie wyjeżdża poza prawdziwą krawędź mapy. W ten sposób poznajemy granice mapy i już wiemy, gdzie rozbudować miasta gromadzące surowce, a także skąd nadciąga przeciwnik. Wszędzie napotykamy wrogo nastawione potwory.

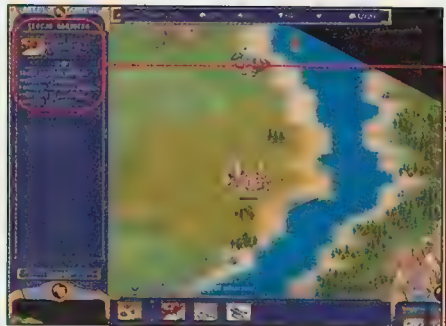


4 W każdej misji natykamy się na ruiny ● lub na jaskinię smoka. Penetrujemy te miejsca, ponieważ odkrywamy w nich nowe technologie wykorzystywane przez miejską milicję. Poszukiwania prowadzimy nawet po osiągnięciu celu misji i zakończeniu danego scenariusza, bowiem również zdobyta w tym czasie technologia wpływa na przebieg całej kampanii.

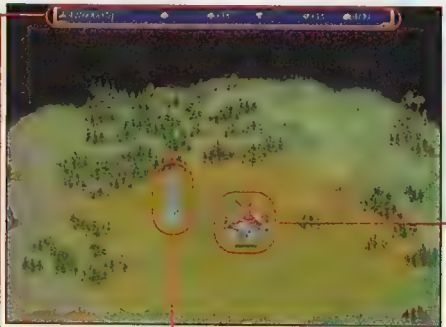
Zdobywamy surowce



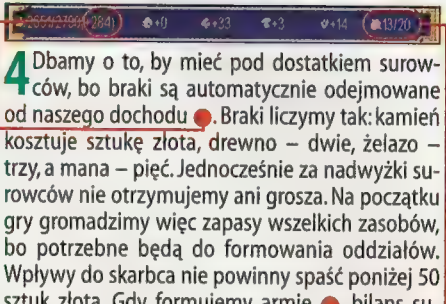
1 Miasta dzielimy na dające rekrutów oraz zapewniające surowce i złoto. Budujemy dwa lub trzy osiedla pierwszego typu i wnosimy w nich budowle potrzebne do szkolenia wszystkich typów żołnierzy. Wnosimy też budowle dające mniej surowców, ale przynoszące zniżki przy formowaniu oddziałów, takie jak na przykład cech cieśli. Gdy wnosimy te miasta blisko wroga, wzmacniamy je fortami, bo inwestujemy w nie dużo złota, a ich strata oznacza zburzenie budynków. We wszystkich miastach tworzy się milicja.



2 Miasta dostarczające surowców są mniejsze. Mają nam zapewniać dostawy minerałów lub złota, dlatego wnosimy w nich targ lub bank i budowle zwiększające ilość zasobów.



3 Pilnujemy, by wszystkie źródła surowców znajdowały się w granicach zaopatrzenia fortów lub miast, aby surowce wpływały do naszego skarbca. Obecność fortu lub miasta chroni złoża przed przejęciem. Pamiętajmy, że nie da się zbudować więcej niż po 20 miast i fortów.



4 Dbamy o to, by mieć pod dostatkiem surowców, bo braki są automatycznie odejmowane od naszego dochodu. Braki liczymy tak: kamień kosztuje sztukę złota, drewno – dwie, żelazo – trzy, a mana – pięć. Jednocześnie na nadwyżki surowców nie otrzymujemy ani grosza. Na początku gry gromadzimy więc zapasy wszelkich zasobów, bo potrzebne będą do formowania oddziałów. Wpływy do skarbca nie powinny spaść poniżej 50 sztuk złota. Gdy formujemy armię, bilans surowców nie powinien schodzić poniżej zera, bo złoto wydajemy na rozbudowę miast i fortów.

Prowadzimy skuteczną obronę

Formujemy sprawnie działający oddział obronny

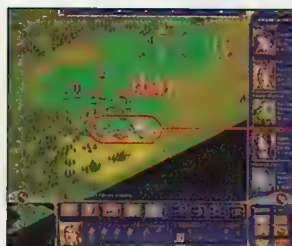


Oddział przeznaczony do obrony porusza się rzadko i przebywa głównie we własnej strefie zaopatrzenia. Jego główną cechą jest jak największa siła obrony. Wybieramy powolnych, ale silnych grenadierów, a jako wsparcie arcy-maga i jednego z pozostałych magów. Maga zastępujemy strażnikiem, jeśli naszymi przeciwnikami są potężni czarodzieje. Uzbrojenie strażnika – strzała lub ostrze wykonane z khal-dunitu – wyrządza im więcej szkód niż czary. Walcząc z siłami Cienia, jako drugą jednostkę wsparcia wybieramy kapłana bojowego. Zapisujemy schemat oddziału przeznaczonego do obrony.

Stosujemy urozmaicone taktyki obronne

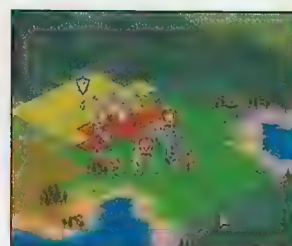


1 Oddział ustawiony za miastem lub fortem nie przychodzi z pomocą walczącej milicji. Ustawiamy go więc przed tymi obiektami. Teraz wchodzi do akcji, gdy jego strefa kontroli nakłada się na strefę kontroli wrogiego oddziału. Nasza jednostka zdobywa doświadczenie, gdy walczy. Ryzyko jej rozbicia jest dużo mniejsze niż w normalnej bitwie. Wspomaga ją milicja fortu. Pozostający w miejscu oddział piechurów okopuje się. Daje mu to premię do obrony.



2 Aby bronić zasobów, tworzymy strefy umocnione składające się z miasta i znajdujących się w pobliżu fortów. Jeśli wróg przypuszcza atak na miasto od strony fortu, milicja włącza się do walki. Nawet po przełamaniu jej oporu i pokonaniu załogi wróg zagrożony jest kontratakiem od tyłu, gdy jednostka z fortu zostaje odtworzona.

Milicja z miasta strzeże dostępu do złóż i niszczy każdy wrogi oddział, który próbuje przejąć lub zburzyć kopalnię.



3 Oddziały wojskowe lub forte lokujemy na górskich przełęczach, przesmykach pomiędzy jeziorami i w innych obronnych punktach. Dzięki temu utrudniamy wrogowi komunikację pomiędzy oddziałami i – co nie mniej ważne – odcinamy go od strategicznych obszarów mapy.

W ten sposób tworzymy spokojne zaplecze. Rozwijamy tu gospodarkę, a w razie potrzeby szybko przemieszczamy oddziały. Nasze miasta i kopalnie są dzięki temu zupełnie bezpieczne.



4 Nasze zabudowania na zdobytych terenach są bezbronne do czasu, aż obsadzamy granicę. Stawiamy przy nich oddziały armii, aby odpierały ataki do czasu, aż do obrony wykorzystamy milicję.

Kohan: Immortal Sovereigns

Prowadzimy skuteczną obronę

Toczmy wojnę podjazdową



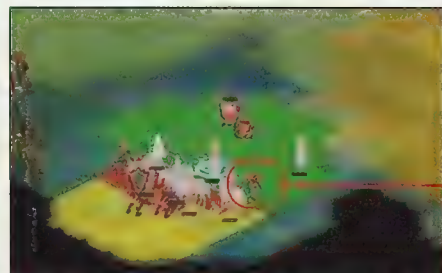
1 Nasz oddział został osłabiony w boju, milicja wybita, a przeciwnik dostaje posiłki. Wycofujemy się na z góry upatrzone pozycje: do sąsiedniego fortu lub na drugą stronę miasta.



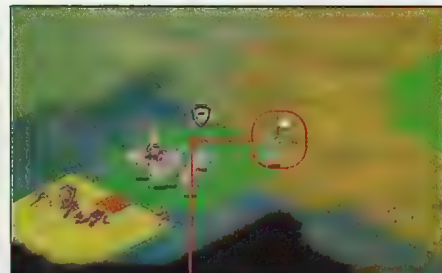
2 Po wejściu do boju odtworzonej milicji miejskiej nasz oddział powraca na pole bitwy. Jeśli wycofaliśmy go wcześniej do fortu, żołnierze częściowo regenerują swoje nadwątlone siły.



3 Zostawiamy bohaterkę w spokoju. Przez ten czas regeneruje mana. Po wydaniu rozkazu ataku bohaterka rzuca czar. Mamy niewielkie siły, więc wycofujemy się, aby za chwilę wrócić.



4 Jeszcze więcej zyskujemy, jeśli mamy bohatera przywołującego żywiołaki. Atakujemy przeciwnika i pojawiają się żywiołaki ziemi.



5 Wycofujemy się i zostawiamy na polu bitwy żywiołaki. Jeśli giną, powtarzamy operację.

Zdobywamy doświadczenie



W Kohanie ważne jest zdobywanie doświadczenia. Dzięki niemu bohaterowie i żołnierze zyskują przydatne w walce umiejętności. Bohater zdobywa doświadczenie na dwa sposoby. Używając pierwszego, wysyłamy jego oddział, by odkrywał mapę i walczył. Nie mamy jednak wtedy żadnej gwarancji, że wróci jako doświadczona jednostka. Drugim sposobem jest zostawienie oddziału w miejscu, które wróg często atakuje niewielkimi siłami. Doskonale nadają się do tego wąskie przejścia. W pobliżu stawiamy fort, aby między najazdami ranni uzupełniali siły.

Wykonujemy zwycięskie ataki

Formujemy oddział do ataku

1 Formując oddział przeznaczony do ataku, bierzemy pod uwagę jego siłę ataku, szybkość poruszania się i zdolność do regeneracji poza strefą zaopatrzenia. Dragoni są najsilniejszą, a przy tym szybką jednostką, dlatego umieszczamy ich w pierwszej linii. Żołnierzy wspieramy, dodając arcy maga i kleryka lub okultystę. Dzięki temu nasi wojownicy są uzdrawiani podczas ciężkiej walki.

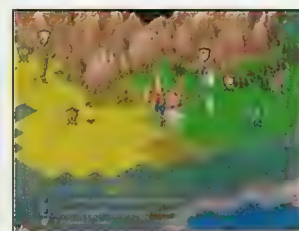


2 Dobrze sformowany oddział walczy długo. Po rozbiciu oddziału potworów i walce z dwoma kolejnymi żołnierze są zdrowi.

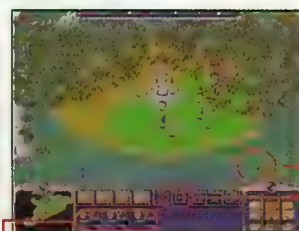


3 Leczenie odbywa się tylko podczas walki, dlatego najlepszym sposobem na zachowanie siły oddziałów są obłączenia. Żołnierze walczą i odnoszą rany, ale od razu zostają uleczeni.

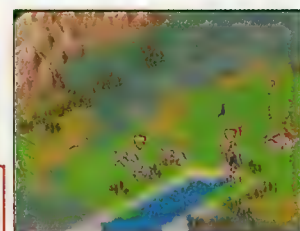
Werbujemy wojsko w krytycznej sytuacji



1 Sytuacja na froncie jest ciężka. Nasze oddziały zostały rozbite w pobliżu miasta leżącego przy granicy. Potrzebuje ono szybkiego wsparcia. Powinniśmy czym prędzej wyszkolić trzy oddziały w centrum werbunkowym odległym od pola bitwy.



2 Zatrzymujemy grę i powołujemy trzy oddziały. Po ich sformowaniu wznawiamy zabawę. Wojska pojawiają się, ale liczą po jednym chorym żołnierzu. Zatrzymujemy grę, wybieramy kolumnę do marszu i wskazujemy punkt blisko pola bitwy.



3 Oddziały większość trasy pokonują w naszej strefie zaopatrzenia i uzupełniają swoje stany. Na miejscu liczą już po trzech żołnierzy. W krytycznej sytuacji pomagają obrońcom. Korzystamy z chwili spokoju, by uzupełnić stany oddziałów do pełnych.

Wykonujemy zwycięskie ataki

Prowadzimy oblężenia miast



1 Budynki atakujemy po pokonaniu broniącej ich milicji. Jeśli mamy kilka oddziałów, część z nich kierujemy do walki z milicją z otaczających miasto fortów, a część przeznaczamy do ataku na samo miasto. Zdobywamy je jak najszybciej, aby nie przeszkodził nam kolejny oddział wroga, który wiąże nasze siły i daje milicji czas na odrodzenie się.

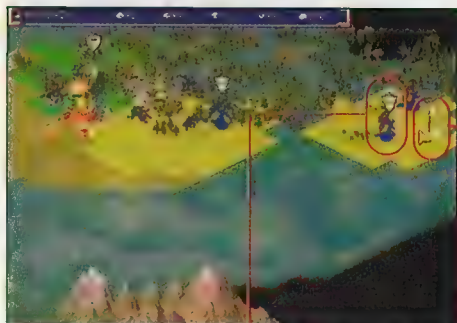


2 Gdy znamy położenie miasta, wysyłamy dwa oddziały. Pierwszy wiąże walką milicję. Drugi, złożony z budowniczych mających premię podczas ataków na budowle, zachodzi miasto z drugiej strony i przystępuje do szturmowania. Uważamy, by strefy kontroli budowniczych nie pokrywały się ze strefą kontroli milicji, bo wtedy budowniczcy atakują milicję.



3 Dobrym pomysłem jest atak z kilku stron. Dzięki temu wiążemy walką wojska wroga pozostające z tyłu. Mają dużą siłę ataku, ale są słabe w obronie. Atakujemy przeciwnika z dwóch stron, ale nie udało nam przedostać się na zaplecze. Wykorzystujemy mały oddział nadchodzący z północy. Atakuje on magów przebywających na ukrytym terenie.

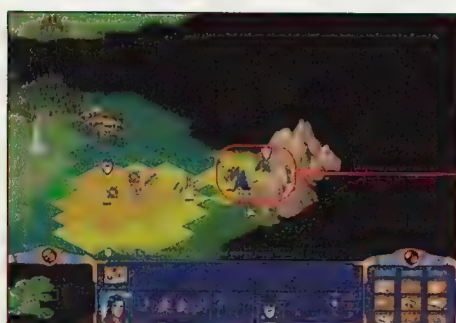
Gonimy wroga... uciekając!



1 Wróg zaczyna uciekać. Jeśli go zostawiamy, odbudowuje swe siły. Nie da się go dogonić, więc korzystamy z tego, że uciekając, poruszamy się szybciej i... uciekamy w stronę przeciwnika!



2 Na starcie mamy dużą stratę, ale przeciwnik nie znika nam z oczu, bo kierunek ucieczki wrogiego oddziału zdradza nam jego pole kontroli. Uciekamy więc dalej w kierunku wycofującego się wroga.



3 Osaczamy wroga w rogu mapy. Co prawda przed nieuchronną bitwą przeciwnikowi udaje się częściowo uporządkować szyki wojsk, jednak chwile jego demonów są już policzone.

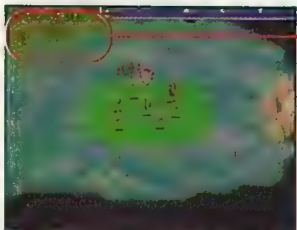
Przeprowadzamy rozpoznanie

Formujemy oddział zwiadowczy

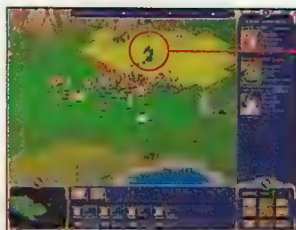


Oddział zwiadowczy powinien być szybki, mieć duży zasięg widzenia, a jego sformowanie nie powinno kosztować wiele. Doskonale sprawdza się w tej roli lekka jazda i zwiadowcy wspierani przez strażnika. Taka jednostka jest najszybszą formacją w grze, odkrywa także najwięcej terenu. Oddziału tego używamy tylko do rozpoznania. Gdy napotyka silniejszego przeciwnika, natychmiast wycofujemy go i wprowadzamy do walki lepsze jednostki wojskowe. W ten sposób szybko odkrywamy teren i nie ryzykujemy utraty zwiadowców.

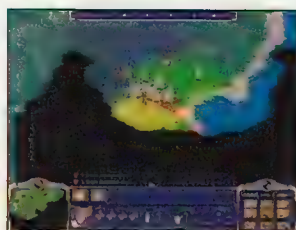
Szukamy miasta przeciwnika



1 Na początku misji mapa jest słabo zabudowana. Miasta odnajdujemy więc, szukając granic ich strefy zamieszkania. Gdy znajdujemy taką strefę, jak najszybciej kierujemy się do jej środka. Tam zawsze jest miasto.



2 Gdy miasto jest tak duże, że ich strefy zamieszkania się zlewają, sprawdzamy, dokąd wycofują się rozbite oddziały wroga. Zawsze zmiierają one do strefy zaopatrzenia rozciągającej się wokół każdego fortu i miasta.



3 Kolejnym znakiem świadczącym o tym, że miasto znajduje się w pobliżu, jest na przykład pojawienie się silnego oddziału szkieletów lub jazdy Cienia bez dowódcy. To znak, że weszliśmy w strefę kontroli jakiegoś osiedla.

Wyliczamy obrażenia



Obrażenia odnoszone przez żołnierza są różnicą wartości ataku atakującego i wartości obrony broniącego się, ale nie są mniejsze niż trzy. Wartość obrony budynków wynosi zero, więc ich zniszczenia są równe wartości ataku.

Uzdrowiamy oddział



Oslabiony oddział kierujemy do strefy zaopatrzenia miasta. Żołnierz odzyskuje pięć procent zdrowia na sekundę, uzdrowienie oddziału trwa dwie minuty i 20 sekund (przy prędkości gry 100 procent).

Tajne kody

Sztuczki **GIER** są stuprocentowo skuteczne. Zapewniają nam sławę, bogactwo, fajne samochody... Pomagają nawet w odniesieniu zwycięstwa nad hitlerowską Trzecią Rzeszą!

Medal of Honor: Allied Assault

GRY ujawniają najpilniej strzeżoną tajemnicę drugiej wojny światowej – tajne kody, dzięki którym alianci pokonali wojska niemieckie

- 1 Klikamy na **Start**, a następnie na **Uruchom...**
- 2 Uruchamiamy grę z parametrami: `+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1`, wpisując je w okienku dialogowym i klikając na **OK**.
- 3 Klikamy na mapę **1**, aby rozpocząć nową kampanię lub kontynuujemy wcześniej zapisaną przygodę, klikając

na segregatory z tajnymi dokumentami.

4 W trakcie gry wciskamy klawisz **F4** (tylko, pod klawiszem **Esc**).

5 W oknie dialogowym wpisujemy jeden z kodów podanych w poniższej tabelce. Wpis zatwierdzamy, wciskając klawisz **Enter**.

6 Zamykamy okienko dialogowe, ponownie wciskając

klawisz **F4**. Tajny kod jest teraz uaktywniony.

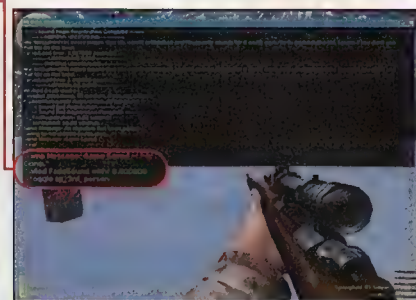
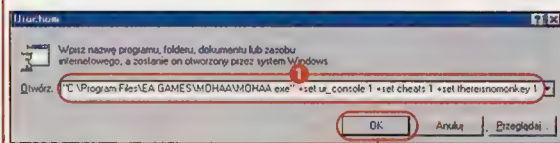
7 By usunąć działanie kodu, wpisujemy go po raz drugi (powtarzamy punkty 4-6).

Przenosimy się do dowolnego etapu gry

8 Uruchamiamy grę tak, jak opisano w punktach 1-3.

9 W trakcie gry naciskamy klawisz **F4** i w okienku dialogowym, które się pojawia, wpisujemy kod **maplist**.

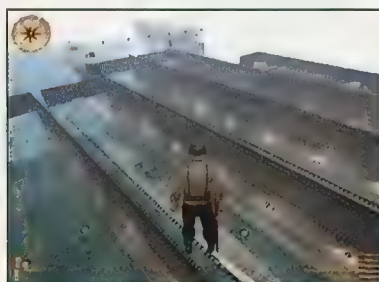
10 Ukazuje się okno ze spisem wszystkich etapów gry. Dwukrotnie klikamy lewym przyciskiem myszy na nazwę etapu, do którego chcemy się przenieść.



Każdy niemiecki żołnierz ucieka przed alianckim mistrzem kodów

Kody wpisujemy w oknie dialogowym, które wywołujemy, naciskając klawisz **F4**

kod	działanie
dog	nasz bohater jest nieśmiertelny
wuss	zdobywamy wszystkie bronie
health 100	odzyskujemy pełnię zdrowia
notarget	wrogowie nas ignorują (chyba że dostrzegli nas już wcześniej)
toggle cg_3rd_person	widzimy świat zza pleców bohatera
noclip	przenikamy przez ściany i latamy w powietrzu
kill	popelniamy samobójstwo
coord	oglądamy współrzędne miejsca, w którym znajduje się nasz żołnierz
tele x y z	przenosimy się w miejsce o współrzędnych x y z (poznajemy współrzędne, wpisując kod coord)
listinventory	oglądamy spis posiadanej broni i amunicji
giveweapon weapons/colt.tik	zdobywamy pistolet Colt
giveweapon weapons/p38.tik	zdobywamy pistolet Walther P38
giveweapon weapons/m1_garand.tik	zdobywamy karabin M1 Garand
giveweapon weapons/kar98.tik	zdobywamy karabin Mauser
giveweapon weapons/springfield.tik	zdobywamy karabin snajperski Springfield
giveweapon weapons/kar98sniper.tik	zdobywamy karabin snajperski Mauser
giveweapon weapons/thompsonsmg.tik	zdobywamy pistolet maszynowy Thompson
giveweapon weapons/mp40.tik	zdobywamy pistolet maszynowy MP40
giveweapon weapons/mp44.tik	zdobywamy karabinek szturmowy StG44
giveweapon weapons/bar.tik	zdobywamy karabin maszynowy BAR
giveweapon weapons/steilhandgranate.tik	zdobywamy granat trzonkowy
giveweapon weapons/m2frag_grenade.tik	zdobywamy granat odłamkowy M2
giveweapon weapons/shotgun.tik	zdobywamy śrutówkę
giveweapon weapons/bazooka.tik	zdobywamy amerykańską wyrzutnię przeciwpancerną
giveweapon weapons/panzerschreck.tik	zdobywamy niemiecką wyrzutnię przeciwpancerną



Dzięki kodowi **noclip** patrzymy na niemiecką bazę z góry. Naciskając Spację, unosimy się, klawisz **Ctrl** powoduje opadanie. W locie nie strzelamy



Wpisujemy kod **dog** i atakujemy niemieckie bunkry, nie zwracając uwagi na grad kul. Hitlerowcy ukryci w umocnieniach są przerażeni naszą odwagą

Rally Trophy

Jak w pół minuty zdobyć 22 samochody?
Zamiast brać drogi i uciążliwy kredyt, sięgamy po wypróbowane sztuczki **GIER**

1 Uruchamiamy grę. Klikamy w tym celu po kolei na przyciski **Start**, **Programy**, **Jowood**, **Rally Trophy**, potem na **Rally Trophy**, a następnie na **Jeden gracz**.

2 Wybieramy tryb gry, klikając na **BRID**, a potem na **MISTRZOSTWA** i ustalamy liczbę graczy. Wybieramy poziom trudności, a następnie klikamy

lewym przyciskiem myszy na **KONTYNUUJ**.

3 Jako imię naszego kierowcy wpisujemy słowo **KALJAKOPPA**. Wpis za potwierdzeniem, wciskając klawisz Enter. Aby przejść dalej, klikamy na **OK**.

4 Mamy teraz do dyspozycji wszystkie dostępne modele samochodów, dodatkowe trasy oraz dostęp do wszystkich poziomów trudności. **UWAGA:** Pamiętajmy, że jazda najszybszymi autami jest

możliwa tylko na poziomie trudności **EXPERT**.

5 Jeżeli już raz wpisaliśmy kod w trybach rozgrywki **POJEDYNOCZY DOGRIE** lub **POJEDYNOCZY RAMP**, startujemy w dowolnie wybranym wyścigu. Teraz udowadnimy, że jesteśmy mistrzami kierowcy!



To Volvo wygląda wspaniale, jednak nie należy do najszybszych. Kody dają nam dostęp do nowszych modeli



Przedstawiając się jako **KALJAKOPPA**, jeździmy na przykład Lancią Stratos

Monopoly Tycoon

Sztuczki **GIER** działają skuteczniej niż łapówki i znajomości. Bez problemu wygrywamy każdą licytację

1 Uruchamiamy grę, klikając na **Start**, a potem na **Programy**, **Monopoly Tycoon**, **Monopoly Tycoon**.

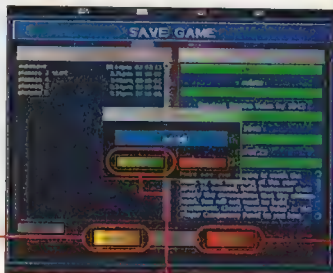
2 Rozpoczynamy nową rozgrywkę, wybierając opcję **SINGLE PLAYER** lub wczytujemy wcześniej zapisaną grę, klikając na **LOAD GAME**.

3 Gdy w czasie gry ukazuje się ekran licytacji, wciskamy klawisz **[esc]** i wybieramy opcję **SAVE GAME**.

4 Zapisujemy grę, klikając na **OK**. W okienku wpisujemy dowolną nazwę i klikamy na **OK**. Aby powrócić

do gry, klikamy na przycisk **OK**, a następnie na **CONTINUE**.

5 Teraz nasi konkurenci niemal zawsze wycofują się z aukcji. Jeżeli mimo wszystko któryś z nich nadal licytuje, powtarzamy czynności opisane w punktach od **3** do **4** tak długo, aż wszyscy odpadają.



Stosując sztuczkę **GIER**, kupujemy tereny miasta niemalże za bezcen

Pool of Radiance: Ruiny Myth Drannor

Czas zapisać naszych bohaterów na przyspieszony kurs szkoleniowy. **GRY** gwarantują wysoki poziom doświadczenia

1 Uruchamiamy Eksploratora, klikając na **Start**, **Programy**, **Eksplorator Windows**.

2 Odnajdujemy folder, w którym zainstalowana została gra (domyślnie jest to folder: **C:\Program Files\SSI\Pool of Radiance**).

3 Przechodzimy do folderu o nazwie **Data** i tworzymy nowy plik pod nazwą **cheats.txt**. By to zrobić, klikamy prawym przyciskiem myszy w prawym oknie Eksploratora Windows i wybieramy **Nowy**, **Dokument tekstowy**.

4 Uruchamiamy grę, klikając na **Start**, **Programy**, **Pool of Radiance**, **Pool of Radiance**.

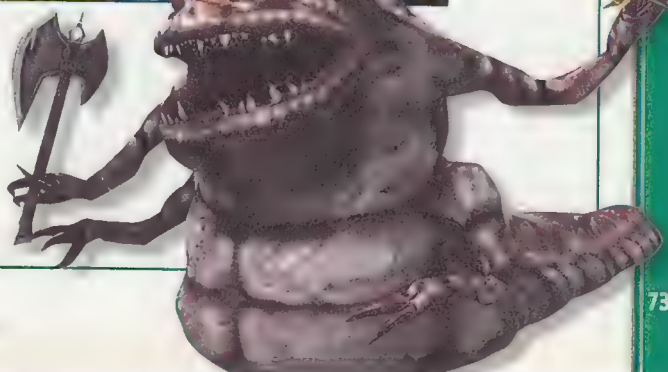
6 Klikamy na **Nowa rozgrywka** i rozpoczynamy nową rozgrywkę, wybierając **Nowa gra** albo wczytujemy zapisaną wcześniej grę, klikając na **Wczytaj grę**.

7 W trakcie gry wciskamy na klawisz turze numerycznej klawisz **[1]**. Dzięki temu dodajemy bohaterom punkty doświadczenia. Po kilku naciśnięciach nasi herosi zdobywają kolejno poziom wyszkolenia.



Wskaźnik liczby kląteł na sekundę to dowód, że w katalogu w grę udało nam się stworzyć plik o nazwie **cheats.txt**

Bestia niepewnie spogląda na naszą drużynę. Nie spodziewała się takich herosów!



Wydawcy gier zapominają, że przygotowywanie łatek

Łatki do naprawy

Producenci i wydawcy gier komputerowych prześcigają się w zachwalaniu zalet swoich produktów.

Po zakupie często okazuje się, że mają one błędy – niekiedy poważne, uniemożliwiające zabawę. Gdy przychodzi do ich naprawiania, odpowiedzialne firmy działają już znacznie mniej sprawnie

PO CO NAM ŁATKI?

Łatki usuwają błędy w grze. Gdy gry nie da się ukończyć, zawiesza się albo znikają ważne przedmioty, sytuację ratuje łatka. Łatki poprawiają też program gry: dzięki nim na przykład grafika jest ładniejsza albo animacja płynniejsza.

Kiedyś łatki były rzadkością, bo trudno było dostarczyć je klientowi. Dziś wielu graczy korzysta z internetu, łatki umieszczane są też na płytach CD dołączanych do czasopism. Niestety producenci przywykli przez to do nienormalnej sytuacji, że nowa gra działa źle i poprawiana jest długo po premierze.

POLSKI PROBLEM

Przygotowanie łatki to obowiązek producenta wadliwej gry, który z reguły szybko się z niego wywiązuje. Niestety angielska poprawka zwykle nie działa z polską wersją językową.



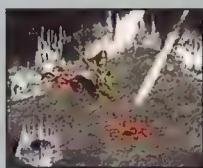
Fot.: BE&W

JAK TO SIĘ ROBI W POLSCE: GRY ZAPYTAŁY POLSKICH WYDAWCÓW

CD Projekt

Polska łatka ukazuje się zwykle z opóźnieniem od dwóch tygodni do miesiąca. Niedotrzymanie tych terminów wynika z faktu, że producenci najpierw publikują poprawkę do angielskiej wersji, a dopiero potem biorą się za zestawy lokalizacyjne. Tak było z Europą Universalis II – w dodatku zestaw do tej gry miał fatalne błędy. Drugi czynnik opóźniający

to formalności. Na przykład firma Blizzard wymaga, by wysyłano jej polskie łatki do zatwierdzenia.



Polska łatka do Diabło II ukazała się na czas. Wprowadziła między innymi nowe przedmioty

IM Group

Firma stara się wydawać łatki równocześnie z zachodnimi lub najpóźniej po 2-3 tygodniach od daty wydania oryginalnej poprawki. Firma twierdzi, że jeśli termin się przedłuża, winę ponoszą producenci gier. Ale i tak polscy gracze odcięci byli od internetowych serwerów gry Heroes of Might & Magic III, bo nie było do niej polskiej łatki. Zdaniem



W grze fabularnej Deus Ex nie było rozgrywki wieloosobowej. Na prośbę graczy dodano ją w łatce

firmy wynikało to stąd, że producent po rezygnacji ze współpracy z IM Group nie chciał jej udostępnić kodu łatki.

LEM

Większość gier wydawanych przez firmę LEM nie potrzebuje oddzielnych łatek do polskiej wersji. Programy są napisane tak, że jedna uniwersalna łatka działa ze wszystkimi wersjami językowymi (dotyczy to na przykład serii Rally Championship). Jeśli zdarza się inaczej, odpowiednie łatki przygotowuje producent na bazie tłumaczenia dostarczonego przez LEM-a.

Firma pilnuje, aby wersja wydawana w Polsce miała zainstalowane wszystkie łatki dostępne w momencie wydania.



Łatka do gry Vampire the Masquerade: Redemption umożliwia zapis stanu gry w dowolnej chwili

to ich obowiązek wobec klientów

Dlatego gdy ukazuje się angielska latka do gry wydanej po polsku, wydawca powinien przygotować jej polską wersję. Problem latek nie dotyczy tylko gier Microsoftu, bo... nigdy nie mają polskich wersji!

WIELKIE LATANIE

Zaczyna się od przetłumaczenia poprawionych komunikatów: rozmów, nazw przedmiotów, tekstów w menu i tak dalej. Czasem to nie wystarcza – zdarza się, że poprawiane są napisy będące częścią grafiki albo tekst mówiony. Wtedy tłumaczenia i nagrane po polsku głosy wysyłane są do producenta, który tworzy z nich polską latkę.

Do tłumaczenia tekstów zawartych w grze używany jest pakiet programów dostarczanych przez producenta gry, tak zwany zestaw lokalizacyjny. To narzędzie łączy przetłumaczone teksty z kodem gry – tak powstaje latka. Niekiedy za jego pomocą da się zmienić także rysunki i głosy. Dzięki niemu latka powstaje szybciej, bo nie ma potrzeby wysyłania tłumaczeń do producenta.

Każda latka wymaga przetestowania i usunięcia błędów. Do typowych należy komunikat, że na dysku nie ma gry, którą chcemy poprawić. Tymczasem gra jest, tyle że w polskiej wersji.



Te gry, które ukazują się w Polsce z opóźnieniem, są już zazwyczaj dokładnie przetestowane przez graczy na całym świecie. Polscy wydawcy wykorzystują ten fakt i stosują latki przed premierą. Dzięki temu polskie wydanie ukazuje się od razu poprawione. Tak było na przykład z grami *Myst III*, *Baldur's Gate II* i *Pool of Radiance 2*.

BOKIEM DO KLIENTA

Jak widać, od strony technicznej kwestia latek jest skomplikowana, co niestety często przekłada się na opóźnienia w produkcji ich polskich wersji. Przyczyny są różne – szerzej piszemy o tym w ramce u dołu strony.

Dla nas sprawa jest oczywista: kupując grę, płacimy nie tylko za płytę z programem, ale i za pomoc techniczną. Polega ona też na dostarczeniu latek, bez których zabawa jest trudna lub niemożliwa. Wydawcy tłumaczą, że winni są producenci gier, którzy mało dbają o obcojęzyczne wersje ich produktów. Ale cóż to obchodzi klienta? Wadliwy produkt ma być naprawiony ekspresowo!

Lokalne wersje językowe są standardem na całym świecie. **GRY** oczekują więc, że producenci gier i ich polscy wydawcy będą sobie lepiej radzić z problemem latek.

Producenci gry Europa Universalis II biorą pod uwagę życzenia graczy i ciągle poprawiają swój produkt latkami. Dokonali nawet zmian na mapie. Szkoda, że nie posłuchali głosów z Polski – prowincja Mozyrz  nigdy nie istniała, a Lwów  to miasto, a nie prowincja



INTERNET - BEZ ŁATEK ANI MOŻE

Dzięki coraz lepszemu dostępnemu internetowi w Polsce często gramy przez sieć z innymi graczami. Jednak przez internet bawimy się tylko z posiadaczami tej samej wersji gry, czyli tymi, którzy zainstalowali takie same latki. Jeśli nie mamy najnowszych latek, gramy tylko z właścicielami starej wersji.

Czasem jest jeszcze gorzej, bo serwer gry w ogóle nas nie wpuszcza, jeśli nie mamy najnowszej latki. Gdy więc na Zachodzie pojawia



Dopiero najnowsze wydanie gry *Heroes of Might & Magic III* zawiera latkę, dzięki której gramy w sieci

się nowa latka, a polski wydawca opóźnia jej wydanie, jesteśmy odcięci od międzynarodowych rozgrywek internetowych. Zabiera się nam opcję, za którą zapłaciliśmy, kupując grę!

LATANIE, A LEPSE NIŻ NOWE

Nie zawsze latka ma na celu usunięcie wad: usterek w programie gry, błędów w scenariuszu czy niedogodności w obsłudze. Twórcy gry, którzy poważnie traktują swoje dzieło i swych klientów, często nie przerywają pracy nad jego udoskonalaniem, nawet gdy rozpoczynają następny projekt. Cały czas uważnie wsłuchują się w głosy graczy i spełniają ich życzenia. Dzieje się tak wtedy, gdy gra zdobywa grono wiernych fanów.

Na przykład strategia *Stars!* płynnie rozwijała się od zabawy dla kilku kolegów w wersji 1.0 przez poważną grę w wersji 2.0 po wydanie 2.5 i komercyjnego 2.7, które doczekało się dziewięciu coraz lepszych wersji! A gra od początku działała jak należy.

Czasem producent gry, widząc, że przez kilka lat jest popularna, wydaje latkę, która poprawia grafikę, by korzystać z możliwości współczesnych pecetów. Poniżej przykład.

Przed łataniem



Tak wygląda strażnik z gry *Half-Life*. Używa ona programu *Quake'a II* z 1997 roku, który od dawna już nie jest szczytem nowoczesności – to widać

Po łataniu



A oto ten sam strażnik po zastosowaniu załączonej do nowych wydań gry poprawiającej grafikę latki *High Definition Pack*

BIER, JAK WYGLĄDA U NICH PROCES TWORZENIA POLSKICH WERSJI ŁATEK

Lemon Interactive

Gra *Etherlords* do marca 2002 roku doczekała się już pięciu poprawek. W tym czasie polski wydawca nie przygotował ani jednej latki działającej z polską wersją. Za 99 złotych kupujemy grę, która ciągle się zawiesza. Wydawca twierdzi, że nie publikuje latek, bo jest zbyt zajęty polonizowaniem nowych gier. To podejście skandaliczne – jakby producent wadliwego



Gra Etherlords z latką 1,05 ma tryb dla dwóch graczy na jednym pececie. Ale polska latka nie istnieje!

telewizora odmówił naprawy gwarancyjnej, bo jest zbyt zajęty przygotowywaniem nowych modeli.

Play it!

Play it! woli robić latki u siebie, gdyż wtedy wszystko dzieje się w ramach jednej firmy i praca idą sprawniej. Z reguły jednak latki przygotowują producenci, bo boją się ujawniać kod programu. Polski wydawca testuje wówczas oryginalną latkę i wskazuje błędy. Wykrywa, gdzie pojawiają się obcojęzyczne napisy i jakie powinny być polskie odpowiedniki. Informacje

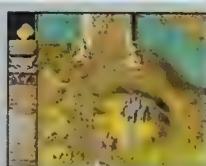
o tym są przekazywane producentowi gry, który tworzy polską wersję latki. Trwa to od dwóch do czterech tygodni.



Część płyt z polską wersją gry *Max Payne* program wykrywał jako... pirackie. Latka usuwa ten problem

TopWare

Jeśli zachodnia latka nie działa z polską wersją gry, TopWare z reguły wysyła polskie materiały do producenta gry, który tworzy latkę na ich podstawie. Niepokoi jednak fakt, że firma wydaje latki tylko przez rok do półtora od premiery gry. Na tyle TopWare kupuje licencje na sprzedaż gier. Co prawda gry rzadko bywają poprawiane po tak długim



W Knights & Merchants: The Peasants Rebellion latka umożliwia zapis stanu gry

czasie, ale to się jednak zdarza, a wtedy skutki braku polskiej latki są fatalne – na przykład nie da się grać w sieci.

Redakcja odpowiada

Ta rubryka przeznaczona jest na głosy Czytelników, służy też rozwiązywaniu Waszych problemów. Piszcie odważnie – dla **GIER** nie ma trudnych spraw!

Kłopoty z pamięcią

Czy w internecie jest program do tworzenia gier po polsku? Jeśli kupuję nowe kości pamięci, to czy sprzedawca zdemontuje stary RAM i mi odda?

Michał

Wszystkie programy do tworzenia gier dostępne w sieci są po angielsku. Ale w polskich sklepach sprzedawany jest program 3D Game Maker (za 69 złotych), który mimo angielskiego tytułu ma polską wersję językową. Testowaliśmy go w numerze 1/2002 **GIER**.

Gdy dokupujesz do peceta nową pamięć, a sprzedawca ją wymienia, powinien oddać Ci starą, chyba że umówiłeś się z nim na wymianę za dopłatą.

Pamiętaj jednak, że w pececie nie mogą znajdować się pamięci różnych typów – na przykład DDR RAM nie będzie współpracować z SDRAM.

Grafika i dźwięk

Chcę kupić nowy akcelerator 3D. Czy zakup Rivy TNT2 się opłaca i czy będą mi na niej działać wszystkie gry? Chcę też kupić kartę dźwiękową Abit AV10 z dekoderni AC-3. Czy warto?

Jarosław

Karta TNT2 jest stara. Polecamy Ci GeForce, na przykład GeForce2 MX400 z 32 MB RAM. W zależności od wersji kosztuje ona od 320 do 400 złotych, a wszystkie gry działają na niej poprawnie. Dobry dźwięk w grach



Markowy sprzęt jest drogi, ale działa bardziej stabilnie

zapewnia karta SoundBlaster 128 PCI lub 64 PCI w cenie od 60 do około 130 złotych.

Nietypowe formaty
Jaki program zmienia pliki w formacie DRW na pliki BMP?

Paweł

Pliki DRW zawierają grafikę używaną w grach. To rzadki format – najtańszy program do jego obsługi, jaki znalazłyśmy **GRY**, kosztuje około 240 złotych. Ze strony www.autoimage.com/download.html ściągamy jego próbną wersję.

Zapytaj GRY!

Czekamy na Wasze listy pod adresem:

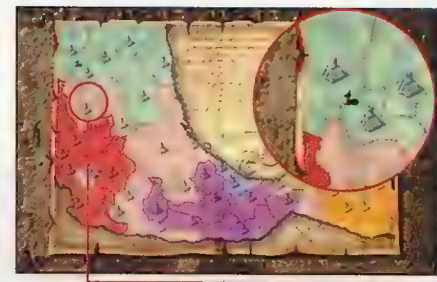
redakcja
Komputer ŚWIAT GRY
Al. Jerozolimskie 181
02-222 Warszawa

nasz telefon:
(0 prefiks 22) 608 43 33
w piątki od 12 do 17
faks: (0 prefiks 22) 608 42 93

adres e-mail:
gyr@komputerswiat.pl



Na pomoc!



By zaatakować wroga, tworzymy karawanę, a potem używamy jej, aby przenieść armię do sąsiedniej prowincji

Wojny i niewolnicy

Jak składać ofiary z niewolników w grze Theocracy i jak atakować obcą prowincję?

Frank

By złożyć niewolników w ofierze, wnosimy świątynię. Powołujemy w niej kapłanów i składamy ofiary z ludzi. By zaatakować sąsiadów, tworzymy karawanę, wprowadzamy do niej armię, przechodzimy na mapę strategiczną i wskazujemy cel ataku – jedną z ziem graniczących z naszą prowincją i połączoną z nią drogą.

Nie da się skakać!

Gra Skoki narciarskie 2002: Polskie złoto nie daje się uruchomić! Nie ma żadnych komunikatów o bledach, po prostu ekran ciemnieje i po chwili pojawia się pulpit. Mam procesor 950 MHz, 128 MB RAM i GeForce2 32 MB. Co robić?

Sodek

Twój komputer z zapasem spełnia wymagania gry. Zainstaluj najnowszą wersję DirectX i sterowników do Twojej karty graficznej z płytki CD dołączonej do tego numeru **GIER**.

NA KŁOPOTY – DIRECTX

Przy instalacji Midtown Madness 2 pojawia się komunikat, że potrzebny jest Direct Setup. Czy to jakiś specjalny program? Jeżeli tak, to czy moglibyście umieścić go na płycie GIER?

Zrozpaczony

Direct Setup to program zarządzający sterownikami DirectX. Komunikat oznacza, że masz z nimi kłopoty. Ich przyczynę trudno określić na podstawie Twojego listu, ale powinna je rozwiązać instalacja najnowszej wersji DirectX z płyty dołą-

czonej do **GIER**. Aby to zrobić, wkładamy do napędu płytę, klikamy na **Instaluj**, a następnie na **Instaluj**. Potem klikamy na **OK** i na **OK**. Po instalacji zgadzamy się na ponowne uruchomienie komputera.



ROZWIĄZANIE KRZYŻÓWKI Z GIER EXTRA 2/2001

Drugi numer **GIER EXTRA**, poświęcony grom fabularnym, przypadł Wam do gustu. Dostaliśmy wiele listów na temat zwycięskiego Baldur's Gate'a II. Dostaliśmy też mnóstwo kuponów z rozwiązaniem krzyżówki. Cieszymy się, że spodobały Wam się nagrody i gratulujemy zwycięzcom. Rozwiązaniem krzyżówki jest słowo **Diablo**

Zestaw: gra Diablo i dodatek Hellfire
Piotr Adamek, Warszawa; Arkadiusz Bil, Sanok; Rafał Dubliński, Gdynia; Eugeniusz Filipczyk, Chorzów; Mateusz Gawlik, Ochodze; Karolina Gótkiewicz, Radom; Piotr Gularek, Niedoradz; Michał Krzyżak, Biskupiec; Andrzej Maślankiewicz, Siedlce; Genowefa Matuska, Koźmin Wlkp.; Zdzisław Nowak, Kraków; Mariusz Orda, Świdnica; Michał Popowicz, Łódź; Małgorzata Regula, Dębica; Anita Rucioch, Zbąszyń; Radosław Sienkiewicz, Gdańsk Oliwa; Kamil Sroka, Ropczyce; Robert Syrek,

Stalowa Wola; Łukasz Tatera, Chojnice; Krzysztof Tucholski, Łęczyska; Tomasz Wilkiewicz, Zwoleń; Daniel Witkowski, Świętajno; Marcin Wolski, Sopot; Dawid Wołosz, Milanów; Marcin Żybura, Lublin
Gra Baldur's Gate II: Tron Baala
Rafał Barczak, Miłostaw; Dorota Cieśla, Rybnik; Łukasz Gubernat, Wilków; Tadeusz Janiszewski, Kraków; Tadeusz Olejniczak, Świdnica; Beata Polkowska, Warszawa; Adrian Rogoziński, Szczecin; Krzysztof Stankiewicz, Chorzów; Zenon Szczotka, Krotoszyn; Artur Wróblewski, Puławy

Zestaw gier Baldur's Gate i Baldur's Gate II: Numerowana edycja kolekcjonerska
Dariusz Kupis, Opole; Dawid Kuzia, Koźmin; Ewa Ramczykowska, Kościerzyna; Damian Sitek, Ruda Śląska; Mateusz Żulawski, Lublin
Gra Icewind Dale
Kacper Aleksandrowicz, Sulechów; Mateusz Brodzik, Nowogród Bobrzański; Bartosz Buczek, Przeworno; Marcin Duś, Królówka; Elżbieta Gielata, Radziejów; Aliona Janusiak, Gryfice; Mariusz Majewski, Zduńska Wola; Stanisław Marszałkowski,

Gdańsk; Piotr Ostropolski, Wrocław; Maciej Sikora, Miechucino; Bożena Soszyńska, Konopiska; Tomasz Stojko, Świebodzin; Maciej Zajda, Kietrz; Piotr Zapalowski, Garwolin; Tadeusz Zawadzki, Garwolin
Dodatek Lord of Destruction do Diablo II
Paweł Antczak, Drezdenko; Artur Armatus, Białogóra; Sławomir Bielecki, Łódź; Łukasz Furmanowicz, Rostawo; Bartosz Gajewski, Rumia Janowo; Paweł Gajewski, Łódź; Adam Klin, Chelm; Agnieszka Mendyk, Kalisz; Kamil Pielak, Maciejowice; Krystyna Piotrowska, Poznań; Wioletta Wojtkiewicz, Olsztyn; Agnieszka Tomala, Tychy
Gra Baldur's Gate II
Artur Dębała, Sienica; Dawid Grzywa, Sanok; Dariusz Jeleń, Tarnogród; Ewa

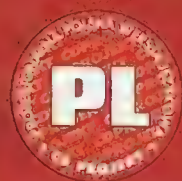
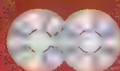
Konarzewska, Bogatynia; Tomasz Koszałko, Hrubieszów; Marcin Kośka, Opoczno; Zygmunt Krawczyk, Kłodzko; Maciej Król, Katowice; Michał Piasecki, Popiewo; Maria Polnik, Lublin; Olek Rybarczyk, Zielona Góra; Stefan Spychaj, Środa Wielkopolska; Jakub Stachowiak, Poznań; Teresa Urban, Niepolomice; Norbert Waliński, Przechlewo
Gra Diablo II
Krzysztof Chruściel, Łuków; Roman Chwedecko, Zamość; Daniel Farbiś, Jakubów; Łukasz Gralikowski, Pabianice; Kamil Jaroma, Dąbrowa Tarnowska; Bartosz Kaczmarek, Belchatów; Teresa Knapik, Sosnowiec; Bożena Ksel, Kraków; Dawid Mikolajczyk, Oświęcim; Tadeusz Myska, Cmolów; Brygida Rózek, Chojnice; Jakub Sieradzki, Kalisz; Szymon Sobolewski, Lewin Brzeski; Radomir Watraj, Bełżyce; Krystian Zródlowski, Piekary Śląskie

JUŻ W SPRZEDAŻY!

PIĘKNA GRAFIKA, FASCYNUJĄCA FABUŁA, OGROMNY ŚWIAT,

GOthic™

2CD



MUSISZ TO ZOBACZYĆ!

Polskie
ekskluzywne
wydanie zawiera:

- Grę Gothic na 2 CD
- Talię kart (52) z motywami graficznymi z gry
- Brelok z logo gry



Przenieś się do fascynującego świata gry, przedstawionego za pomocą realistycznej grafiki 3D.



Swobodnie podróżuj po ogromnym świecie, który zmienia się wraz z upływem czasu.



Zobacz jak pięknie mogą wyglądać rzucone zaklęcia, zachód słońca, czy zająca tafla wody.

Tylko w Gothic znajdziesz połączenie pięknej grafiki, nieliniowej fabuły, oraz doskonałych rozwiązań czyniących rozgrywkę niewiarygodnie wciągającą. Miasta, fortece, wsie, zatopione groty, lasy, to tylko cześć tętniącego życiem świata, po którym możesz się swobodnie poruszać. Gothic nieustająco symuluje życie całego świata gry, w którym wszystko się zmienia jak w prawdziwym życiu. Spotkane postacie to nie bezmyślni komputerowi statysci – każdy ma swoje życie, wymienia informacje z innymi postaciami, wypełnia swoje cele i będzie pamiętać i oceniać Twoje czyny. Uważaj, więc co robisz, tym bardziej, że nie tylko Ty doskonale posługujesz się bronią...

- ✧ Możliwość wypełnienia zadań na wiele sposobów
- ✧ Niezwykle rozbudowany system sztucznej inteligencji – przeciwnicy potrafią współpracować ze sobą i wykorzystywać słabe strony bohatera
- ✧ Ponad 250 postaci niezależnych, każda z własnym charakterem, emocjami i pamięcią
- ✧ Dopracowana w najdrobniejszych szczegółach, trójwymiarowa grafika oraz znakomite efekty wizualne
- ✧ Ogromny – zmieniający się z biegiem czasu – świat gry

- obejmujący 4 miasta, kilkaset kilometrów kwadratowych zróżnicowanego terenu, podziemia jak i wnętrza budowli
- ✧ Cztery całkowicie zróżnicowane profesje do wyboru – wojownik, złodziej, mnich i czarodziej
- ✧ Ekskluzywne polskie wydanie zawierające grę Gothic na dwóch płytach CD, talię kart (52) z elementami graficznymi z gry, brelok z logo gry
- ✧ Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez zespół CD Projekt

POZA PRAWEM PRZETRWAJĄ TYLKO NAJSILNIEJSI !

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.cdprojekt.com.pl



www.cdprojekt.info



© 2001 Piranha Bytes. Wszystkie prawa zastrzeżone. GOTHIC™ jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Piranha Bytes. Wyprodukowane przez Piranha Bytes oraz Phenomedia AG.

RYNEK PIŚM O GRACH

TYTUŁ	SPRZEDAŻ	TENDENCJA
KOMPUTER ŚWIAT	133 579 ¹	↑
CD ACTION	118 527 ¹	↓
KOMPUTER ŚWIAT GRY	92 555 ¹	↓
CLICK!	65 738 ¹	↓
PLAY	58 285 ¹	↓
NEO PLUS	30 687 ²	↓
ACTION PLUS	— ³	?
GRY KOMPUTEROWE	— ³	?
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH	— ³	?

¹średnie dane za cały 2001 rok potwierdzone przez Związek Kontrolę Dystrybucji Prasy; ²informacja od wydawcy; ³wydawca nie udostępnił danych

Magazyny o grach kuszą kolorowymi okładkami. A co mają w środku? Sprawdź u nas: **GRY** nie boją się pisać o konkurencji. Aby ułatwić Wam wybór, prezentujemy zawartość pism o grach

Kiosk GIER



foto: M. Aki



Numer:
5/2002
Płyta: brak
Cena: 4,50 zł

Temat tytułowy
megaprzebieg 30 gier muzycznych
Testy gier
Baldur's Gate: Dark Alliance, State of Emergency, Maximo, Herdy Gerdy, Max Payne na PS2
Inne
poradnik do Maximo, gry na podstawie Władcy pierścieni



Numer:
1/2002
Płyta: 3xCD
Cena: 14,80 zł

Temat tytułowy
test 22 strzelanin 3D
Tematy
gramy w sieci – przewodnik, zapowiedzi nadchodzących strzelanin 3D, rozwój gatunku
Inne
na dwóch płytach CD pełna wersja gry Descent 3 po polsku



Numer:
9/2002
Płyta: brak
Cena: 4,10 zł

Temat tytułowy
kurs Windows XP: część pierwsza
Tematy
test modemów wewnętrznych, test programów – kolekcje plików muzycznych
Inne
test programów do ściągania plików, jak przygotować ładną pracę dyplomową



Numer:
4/2002
Płyta: 2xCD
Cena: 8,50 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Heroes of Might & Magic IV
Recenzje
Star Wars: Starfighter, Warlords: Battlecry II, Worms Blast, Sid Meier's Sim Golf, Command & Conquer: Renegade
Inne
kąciki FPP i RPG, lista przebojów, tipsy



Numer:
4/2002
Płyta: 3xCD
Cena: 19,99 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Monsters, Inc.
Recenzje
Colobot, End of Twilight, Flight Simulator 2002, Loch Ness, Master Rallye, RIM – Battle Planets, Robbo Millennium, Snow Cross, Software Tycoon
Inne
język polski bez stresu, Omnia Junior, Minolta Dimage S304



Numer:
2-3/2002
Płyta: 2xCD
Cena: 6,99 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Command & Conquer: Renegade
Recenzje
Moto Racer 3, Solaris 1.0.4., Battle Realms, Tropico: Rajska Wyspa, Comar Barbarian, Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium, Heli Heroes, Trade Empires
Inne
nowości, porady



Numer:
3/2002
Płyta: brak
Cena: 6,42 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Drakan: The Ancient's Gates
Recenzje
Shadowman 2, Pirates – Legend of Black Kat, State of Emergency, Herdy Gerdy, Star Wars: Racer Revenge
Inne
raport specjalny Neo Plus – Final Fantasy XI, porównanie mocy konsol



Numer:
4/2002
Płyta: 2xCD
Cena: 16,90 zł

Temat tytułowy
Poznaj szczegóły gry Warcraft III
Recenzje
4x4 Evo 2, Car Tycoon, Global Operations, Hostile Waters, MegaRace3, Road Wage, Software Tycoon, Śnieżny Rajd 2002, Solaris 1.0.4.
Inne
arytmia serca Europy, wieści ze świata fps, poradniki



Najniższe ceny w kraju

Podróże w czasie

W internecie często trafiamy w miejsca, w których czas jakby się zatrzymał. Przyjrzyjmy się na przykład sklepom z grami. Często znajdujemy w nich nieaktualne strony z grami, w które graliśmy kilkanaście miesięcy temu. Przykładem tego zjawiska jest strona hurtowni User, którą aktualizowano ostatnio 5 kwietnia 2000. Gra Electro Body na dyskiecie kosztuje tam... zero złotych!

Takich stron jest więcej. Z nich najczęściej biorą się rekordowo wysokie ceny w zestawieniach **GIER**. W tym miesiącu za cenę Daikatany w sklepie Exe (139 zł) kupimy cztery takie gry w Playu, gdzie kosztują 30 zł! Najwięcej przepłacilibyśmy za gry Oni i KISS Psycho Circus. W sklepie Sirius za każdą z nich żąda się od nas po 159 zł, podczas gdy w Playu i Artemie kosztują one 45 zł.

UWAGA SKLEPY

Prosimy o nadsyłanie interesujących ofert do tej rubryki faksem na numer (0 prefix 22) 608 42 93 lub przez e-mail pod adresem gry@komputerswiat.pl. Zestawienie najniższych cen w kraju ukazuje się w każdym numerze **GIER**.

ZESTAWIENIE NAJNIŻSZYCH CEN GIER

Gra	Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon	Witryna internetowa	Gra	Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon	Witryna internetowa
Anarchy Online	→ 98,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl	Alone in the Dark: The New Nightmare	↓ 99,00	Multimedia i Gry	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
Battle Realms (PL)	↓ 60,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Blair Witch trylogia (PL)	● 109,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Black & White: Creature Isle (PL)	↓ 69,00	Multimedia i Gry	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl	Clive Barker's Undying	↓ 39,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Capitalism 2 (PL)	● 94,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl	Daikatana	↓ 30,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Car Tycoon (PL)	● 28,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Delta Force: Land Warrior	↓ 65,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Conquest: Wojny pogranicza (PL)	● 64,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl	Deus Ex	↓ 65,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Empire Earth (PL)	↑ 118,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl	Gunman Chronicles	↓ 68,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Gothic (PL)	● 85,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Half-Life: Blue Shift	↑ 85,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Grand Theft Auto III (PL)	→ 89,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com	Half-Life: Generacja	↓ 85,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Heroes of Might & Magic IV (PL)	→ 89,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com	Hitman - Codename 47	↓ 59,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Hidden & Dangerous 2 (PL)	↓ 89,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com	Indiana Jones and the Infernal Machine	↓ 74,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Il 2 Sturmovik	↓ 119,00	Multimedia i Gry	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl	KISS Psycho Circus: Nightmare Child	↓ 45,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Mafia (PL)	● 89,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com	Max Payne (PL)	↑ 85,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
The Sims: Wakacje (PL)	● 70,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	MechWarrior 4	↑ 135,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Stamaggon (PL)	● 45,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Medal of Honor: Allied Assault	↑ 114,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Tony Hawk's Pro Skater 3	● 158,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl	Metal Gear Solid	↑ 133,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Warrior Kings (PL)	↓ 89,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com	No One Lives Forever	↑ 59,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Worms Blast (PL)	● 64,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl	Nomad Soul	→ 73,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 6369024	www.tomsoft.com.pl
Przebiegi i strategii						Oni	↓ 45,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Aliens versus Predator 2	↓ 85,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Operation Flashpoint (PL)	↑ 85,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Arcanum (PL)	● 109,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Project IGI	↓ 70,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Baldur's Gate II (PL)	↓ 129,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com	Quake III Team Arena	↓ 85,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Black & White (PL)	↑ 105,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Quake III Arena	↓ 85,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Championship Manager Sezon 01/02	↓ 114,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Quake: Collectors Edition	● 159,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Colin McRae Rally 2.0 (PL)	↑ 44,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl	Rainbow Six: Covert Ops Essentials (PL)	↓ 85,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Crimson Skies	↑ 150,00	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl	Rainbow Six: Rogue Spear - Black Thorn (PL)	↓ 85,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Diablo II (PL) - złota edycja	→ 139,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com	Resident Evil 3	↓ 56,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Evil Islands (PL)	↑ 14,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Return to Castle Wolfenstein	↓ 149,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Fallout Tactics (PL)	→ 84,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Soldier of Fortune	↑ 109,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 6369024	www.tomsoft.com.pl
FIFA 2002	↑ 114,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Spider-Man	● 145,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Głupki z kosmosu (PL)	↓ 42,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Star Wars: Episode I: Phantom Menace	↓ 74,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Ground Control	↓ 89,00	Multimedia i Gry	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl	Star Wars: Jedi Knight & Mysteries of the Sith	↑ 73,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Icewind Dale (PL) - srebrna edycja	↓ 62,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Star Wars: Shadow of the Empire	↓ 74,00	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Original War (PL)	→ 25,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	StarLancer	↑ 99,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 6369024	www.tomsoft.com.pl
Planescape: Torment (PL) - srebrna edycja	↓ 62,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	The House of the Dead 2 (PL)	↓ 119,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Pompeii (PL)	↑ 18,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl	Thief	↑ 96,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 6369024	www.tomsoft.com.pl
Rally Championship Xtreme (PL)	↑ 85,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Thief II: The Metal Age	↑ 109,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 6369024	www.tomsoft.com.pl
Soul Reaver 2	↑ 119,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com	Tom Clancy's Ghost Recon	↓ 85,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
The Longest Journey (PL)	→ 40,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Tomb Raider - kolekcja	● 159,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
The Settlers IV (PL)	→ 85,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Tomb Raider Chronicles	↓ 89,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
The Sims (PL)	↑ 89,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com	Tomb Raider IV: The Last Revelation	↓ 49,90	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
The Watchmaker - Zegarmistrz (PL)	↑ 65,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Totally Unreal	↑ 115,90	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Zeus: Pan Olimpu (PL)	↑ 89,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Tribes 2	↑ 89,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com

Porównując powyższe zestawienie najniższych cen w kraju z tym z poprzedniego numeru, **GRY** ustaliły, które gry staniały ↓, które zdrożały ↑, które nie zmieniły ceny →, a które dopiero pojawiły się w sklepach ●. Ceny ze sklepów wysyłkowych uwzględniają ewentualnie doliczane przez sprzedawców koszty wysyłki

PRAKTYCZNE KONTAKTY - ADRESY WYDAWCÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon	Faks	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
APN Promise	00-108 Warszawa, Zielna 39	(022) 6549064	(022) 8264015	www.promise.com.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, Jagiellońska 74	(022) 5196919	(022) 5196951	www.cdprojekt.com	Acclaim, Blizzard, Blue Byte, Hasbro, Infogrames, Interplay, JoWood
Lemon Interactive	01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85	(022) 6661966	(022) 6661977	www.coda.com.pl	Day Dream, Microids, Paninteractive, Savannah
IM Group	02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37	(022) 8685268	(022) 6425360	www.imgroup.pl	3DO, Bohemia Interactive, Cryo, Eidos, Electronic Arts, Empire, LEGO Media, Novologic, Rage Software, Titus oraz własne produkty
LEM	02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11	(022) 6517324	(022) 6517326	www.lem.com.pl	Activision, Actualize, GT Interactive, Ubi Soft, TLC
LK Avalon	35-959 Rzeszów, skr. poczt. 66	(017) 8567767	(017) 8569912	www.lkavalon.com	tylko własne produkty
Manta	02-828 Warszawa, ul. Rysy 33	(022) 6433480	(022) 6418482	www.manta.com.pl	Trecision, Arxel Tribe, 1C, Saturn Plus, KD Lab, Silmarils
MarkSoft	01-872 Warszawa, Perzyskiego 2	(022) 6639390	(022) 6639298	www.marksoft.com.pl	7th Level, Flair oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, Wyspiańskiego 10	(033) 8118729	(033) 8123141	www.play-it.pl	Mindscape, GOD, Take 2 Interactive, Sierra, SSI
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., Żółkiewskiego 3	(062) 7372747	(062) 7372749	www.techland.com.pl	Sega PC oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, Kamińskiego 19	(033) 8130316	(033) 8130304	www.topware.pl	Monolith, Sir-Tech, Valkyria oraz własne produkty

*Podczas wybierania numeru międzymiastowego pamiętajmy o umieszczeniu pomiędzy 0 a kodem miejscowości czterocyfrowego prefiksu operatora
 †Z dodatkami Pan Zniszczenia
 ‡Z dodatkami Heart of Winter



for: Acer; montaż: KS GRY

Komputer dla gracza

Dżojstik, pad lub kierownica sprawiają, że gra staje się ciekawsza.

Dzięki dodatkowym urządzeniom sterującym bawimy się też w kilka osób na jednym pececie

Przed zakupem urządzenia sterującego sprawdzamy, jak podłączamy je do peceta. Najlepsze jest złącze USB (skrót od Universal Serial Bus, po polsku: uniwersalna magistrala szeregową). Występuje ono we wszystkich nowych płytach głównych.

USB to złącza uniwersalne, więc sprawdzamy, czy w naszym pececie

nie wykorzystują ich już inne akcesoria – na przykład skaner, drukarka lub głośniki. W razie potrzeby zwiększamy liczbę gniazd, kupując za około 90 złotych koncentrator USB: kartę rozszerzeń, którą instalujemy na płycie głównej.

Urządzenia USB są obsługiwane przez system Windows 98 lub nowszy. Jeśli mamy Windows 95 kupiony z komputerem, odpowiedź na pytanie o obsługę USB udziela nam sprzedawca.

Urządzenia sterujące podłączamy też przez gameport (po polsku: port gier). To dawny standard,



Współczesne komputery są wyposażone w dwa złącza USB. Podłączamy do nich urządzenia z odpowiednio oznaczoną wtyczką.

więc złącza tego typu spotykamy jedynie w starych komputerach. Znajdują się one na niektórych kartach muzycznych oraz specjalnych kartach rozszerzeń.

Składniki zestawu	
PROCESOR	cena w złotych
AMD Athlon XP 1900+ (1600 MHz)	970
AMD Duron 1300 MHz	380
AMD Duron 800 MHz	200
PŁYTA GŁÓWNA	
ATX gniazdo SOCKET A (markowa i wydajna)	660
ATX gniazdo SOCKET A	360
ATX gniazdo SOCKET A, prosta	300
PAMIĘĆ RAM	
DDR 256 MB	340
DDR 128 MB	200
DIMM 128 MB	150
DYSK TWARDY	
80 GB, 7200 obrotów	740
60 GB, 7200 obrotów	560
40 GB, 5400 obrotów	360
KARTA GRAFICZNA	
z układem GeForce3 Titanium 200, 64 MB	800
z układem GeForce2 Titanium, 64 MB	450
z układem GeForce2 MX 400, 64 MB	310
KARTA DŹWIĘKOWA	
Sound Blaster Live OEM, złącze PCI	160
Sound Blaster 128, złącze PCI	90
prosta karta muzyczna z efektem 3D, złącze PCI	50
MONITOR	
17-calowy (wysokiej jakości)	1000
17-calowy	720
15-calowy	520
DOSTĘP DO SIECI	
modem wewnętrzny 56 kb/s PCI (wysokiej jakości)	160
modem wewnętrzny 56 kb/s PCI	60
brak	0
GŁOSNIKI	
zestaw z głośnikiem niskotonowym	220
głośniki z efektem głębi dźwięku	100
zwykłe	40
NAPĘD CD/DVD	
DVD-ROM 16x/48x	270
DVD-ROM 16x/48x	270
CD-ROM 52x	130
MYSZ	
PS/2 z pokrętelem (wysokiej jakości)	70
PS/2 z pokrętelem	35
PS/2 (zwykła)	15
STAŁE ELEMENTY	
klawiatura Windows PS/2	30
stacja dyskiek 1,44 MB 3,5 cala	50
obudowa midi tower ATX z zasilaczem 300 watów	140
wentylator, typ odpowiedni do procesora	40
Windows 98 SE w wersji polskiej	480
CENA ZESTAWU	
doskonały	6130
optimalny	3965
ekonomiczny	2815
DODATKI SPECJALNE	(ich cenę doliczamy do ceny zestawu)
prosty dżojstik lub pad	30
pad z efektem wstrząsów	90
dobry dżojstik z efektem wstrząsów	200
kierownica	175
kierownica z pedałami i dźwignią zmiany biegów	450

Wybieramy grę na nasz komputer

	Zestaw doskonały	Zestaw optymalny	Zestaw ekonomiczny
Płynnie działają	Max Payne (GRY 10/2001) Aliens versus Predator 2 (GRY 1/2002) Medal of Honor: Allied Assault (GRY 4/2002) Empire Earth (GRY 2/2002) Myth III: Era Wilka (GRY 5/2002)	Anachronox (GRY 10/2001) NHL 2001 (GRY 3/2001) The Longest Journey (GRY 3/2001) Red Faction (GRY 12/2001) Return to Castle Wolfenstein (GRY 2/2002) Operation Flashpoint (GRY 12/2001)	Gorasul: Dziedzictwo Smoka (GRY 4/2002) Wizards 8 (GRY 5/2002) Zoo Tycoon (GRY 5/2002) Pool of Radiance 2 (GRY 5/2002) Harry Potter i kamień filozoficzny (GRY 2/2002)
Obraz skłazuje	Brak	Uruchomione w najwyższej rozdzielczości: Return to Castle Wolfenstein (GRY 2/2002) Medal of Honor: Allied Assault (GRY 4/2002)	Uruchomione w najwyższej rozdzielczości: Serious Sam: Drugie starcie (GRY 4/2002) Myth III: Era Wilka (GRY 5/2002)
Niegrzywale	Brak	Brak	Poniższe gry działają tylko po zmniejszeniu liczby detali: Medal of Honor: Allied Assault (GRY 4/2002) Rally Trophy (GRY 4/2002)

W nawiasach informujemy, w którym numerze GIER opublikowaliśmy test danej gry

Zamów roczną prenumeratę **GIER** a w prezencie dostaniesz

WARTOŚĆ
15
złotych

Wystarczy tylko:

1. Wypełnić zamieszczony poniżej formularz
2. Przesłać go pocztą pod adresem
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
02-303 Warszawa 79
skr. poczt. 229
lub faksem pod numer (0 prefiks 22) 608 40 07
3. Za pomocą nadesłanego przez nas
blankietu dokonać opłaty na pocztce
lub w banku

Prenumeratę możesz zamówić od dowolnego numeru na:

- **kwartał** (trzy numery) – 22,50 złotych
- **pół roku** (sześć numerów) – 45,00 złotych
- **rok** (12 numerów i segregator) – 76,40 złotych
(15% zniżki!)

Prenumeratę **GIER** i egzemplarze archiwalne można też zamawiać:

- telefonicznie: (0 prefiks 22) 608 40 02 lub 0801 120 003
- e-mailem: prenumerata@axelspringer.com.pl

ten segregator
na 12 płyt CD
i 15 procent zniżki
(oszczędzasz 13,60 złotych!)



Wydawca niezwłocznie po otrzymaniu zamówienia wysyła do zamawiającego wypełniony blankiet przelewu/wpłaty gotówkowej w celu dokonania płatności. Realizacja zamówienia rozpoczyna się po wpłynięciu pieniędzy na konto wydawcy. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający. W wypadku prenumeraty koszty wysyłki ponosi wydawca, zaś w wypadku egzemplarzy archiwalnych – zamawiający. Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania prenumeraty. Zamówienie można odwołać bez podania przyczyny w terminie 14 dni od otrzymania pierwszego zamówionego numeru (w wypadku prenumeraty rocznej – pod warunkiem odwołania segregatora). Wpłaconą kwotę zwracamy w całości.

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

IMIĘ I NAZWISKO LUB NAZWA FIRMY

KOD POCZTOWY

MIASTO

ULICA

NUMER DOMU

NUMER MIESZKANIA

NUMER KIERUNKOWY TELEFON

FAKS

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ OD DO

MIESIĄC ROK MIESIĄC ROK

LICZBA EGZEMPLARZY
KAŻDEGO NUMERU

Zgadzam się na umieszczenie moich danych osobowych w bazie danych Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa oraz na ich wykorzystanie w celach marketingowych i promocyjnych. Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż przysługuje Państwu prawo do wglądu i poprawiania zgromadzonych danych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133 poz. 883 z 1997 r.

DODATKOWY SEGREGATOR

Jeżeli chcesz zamówić wyłącznie segregator lub dodatkowy segregator do swojej prenumeraty, wypełnij pole poniżej

ZAMAWIAM DODATKOWY SEGREGATOR
W LICZBIE SZTUK

CZYTELNY PODPIS

WYPEŁNIAJĄ TYLKO FIRMY

IMIĘ I NAZWISKO ODBIORCY
PRENUMERATY

STANOWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

NIP

Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo Axel Springer Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez mojego podpisu

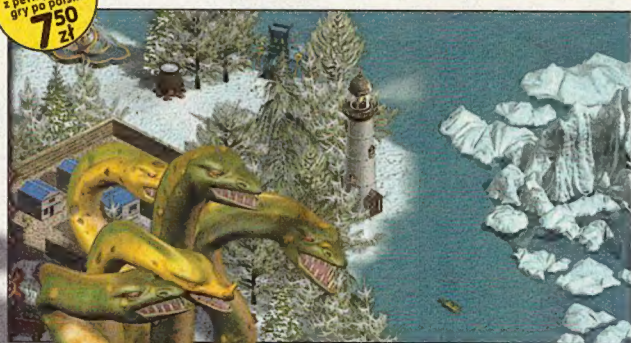
PIECZĄTKA I CZYTELNY PODPIS



W NASTĘPNYM NUMERZE

TESTY GIER

ŚCIGAŹKI



Heroes of Might & Magic IV

W czwartej części słynnej serii strategii turowych wracamy do świata magii, potworów i armii dowodzonych przez wielkich bohaterów

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Czy Moc wciąż jest z nami? **GRY** testują strzelaninę 3D toczącą się w świecie Gwiezdnych wojen, w której jako rycerz Jedi ratujemy Republikę



Gothic

GRY radzą, jak przetrwać pośród zdesperowanych skazańców w kolonii karnej, w której obowiązuje tylko prawo pięści

MINITESTY



Warcraft III

Pod lupę **GIER** trafia długo oczekiwana wersja beta trzeciej części legendarnej gry strategicznej

Szukaj w kioskach już 15 maja

WYJAŚNIENIE TRUDNIEJSZYCH POJĘĆ

Leksykon GIER

Przydatne wyrażenia od A do Z

USB – ważne złącze

USB (skrót od Universal Serial Bus, po polsku: uniwersalna magistrala szeregową) to złącze, przez które podłączamy do peceta różne urządzenia zewnętrzne, na przykład drukarki, pady, a nawet twarde dyski. USB działa kilkanaście razy szybciej od starych złączy szeregowych i równoległych. Druga jego zaleta to wygoda używania. Gdy wkładamy wtyczkę, urządzenie jest rozpoznawane automatycznie.

System Windows 98, Me i XP wyposażony jest w sterowniki do większości urządzeń USB. Tylko w wypadku nietypowego sprzętu, na przykład aparatów cyfrowych, instalujemy je sami z płytki dostarczonej przez producenta.



Większość padów podłączamy do peceta przez złącze USB. Dzięki temu unikamy instalowania sterowników

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
Ł
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

Akcelerator 3D

Montowana w komputerze specjalna karta zajmująca się tworzeniem obrazu trójwymiarowego. Kiedy jej nie ma, zadanie to spada na główny procesor peceta, co nieprzyjemnie spowalnia animacje oraz drastycznie pogarsza jakość grafiki. Najpopularniejsze akceleratory 3D to TNT, GeForce, Voodoo oraz ATI RAGE.

DirectX

Pakiet wielu małych programów wymaganych przez niemal każdą grę. DirectX zapewnia grom działającym pod kontrolą systemu Windows 95, 98, Me i XP współpracę z urządzeniami takimi, jak akcelerator 3D czy karta dźwiękowa. Najnowszą wersję DirectX **GRY** umieszczają na swojej płycie CD.

Dżojstik

Urządzenie sterujące do gier. Z jego podstawy wychodzi ruchomy pionowy drążek. Użytkownik przechyla go, aby

kontrolować ruch obiektu na ekranie. Na podstawie i drążku umieszczone są przyciski służące na przykład do strzelania.

Gra fabularna

Gra, w której bohater lub cała drużyna wykonuje kolejne zadania, rozwija umiejętności i poznaje świat, a także prowadzi rozmowy z napotkanymi postaciami. Nazywana też role-playing (po polsku: granie roli, wymowa: rol pleing).

Gra przygodowa

Gra, w której rozwiązujemy zagadki, prowadzimy rozmowy, znajdujemy różne przedmioty i używamy ich w określonych sytuacjach. Jej fabuła tworzy spójną historię.

Piksel

Najmniejszy punkt wyświetlany na monitorze. Miliony tych małych kropek tworzą obraz. Słowo piksel to skrót od angielskiego określenia picture element (po polsku: element obrazu, wymowa: pikcer element).

Płyta główna

Szkielet komputera PC. Podłącza się do niej pozostałe elementy: twarde dyski, procesor, pamięć i karty rozszerzeń.

Program gry

Szereg instrukcji dla procesora. Decydują one o sposobie wyświetlania grafiki, tworzenia dźwięku i reakcjach na działania gracza. Złe napisany program zawiesza komputer lub działa powoli.

Strategia turowa

Gra strategiczna, w której tak jak w szachach wykonujemy ruchy na zmianę z przeciwnikiem. Najczęściej polegają one na przesuwaniu jednostek na polu walki, prowadzeniu ostrzału i uzupełnianiu strat.

Wersja alfa i beta

Alfa to pierwsza działająca wersja gry. Zwykle roi się ona od błędów uniemożliwiających zabawę. Beta to ostatnia wersja próbna testowana przed wprowadzeniem gry na półki sklepowe.

STOPKA REDAKCYJNA



Redaktor naczelny:
Aleksy Uchański
Z-ca red. naczelnego:
Wojciech Setlak
Sekretarz redakcji:
Jacek L. Komuda
Redaktorzy graficzni:
Jacek Tukendorf
Anna Maria Woźniak
Redaktor merytoryczny:
Maciej Jurewicz
Redaktor techniczny:
Marcin Góral
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktorzy płyty CD:
Piotr Wojtania
Romuald Wawrzyniak
Zespół: Wiktor Cegla
Anna Maria Gidyńska
Dariusz Michalski
Piotr Nowakowski
Mateusz Ożyński
Krzysztof Papliński
Błażej Wardecki
Tadeusz Zieliński
Adres redakcji:
Komputer ŚWIAT GRY
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
02-222 Warszawa
Aleje Jerozolimskie 181
(Ochota Office Park)
Telefon: (0 prefiks 22) 608 41 13
(w piątki od 12 do 17)
Faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
Adres e-mail:
gry@komputerswiat.pl
Exemplarze archiwalne:
tel. (0 prefiks 22) 608 40 02
Listy do redakcji prosimy kierować pod adresem redakcji, pod redakcyjny e-mail lub numer faksu

Dział Prenumeraty:
Łukasz Szmigrodzki
tel. (0 prefiks 22) 608 42 06

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
członek Izby Wydawców Prasy
oraz Związku Kontrolni
Dystrybucji Prasy

Adres: 02-222 Warszawa
Al. Jerozolimskie 181
Ochota Office Park,
recepca tel. 608 40 00,
sekretariat Prezesa
tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa:

Wiesław Podkański

Dyrektor Generalny:

Florian Fels

Dyrektor Wydawniczy:

Marcin Przasnyski

Dział Reklamy:

Dominik Tżimas (Dyrektor), Piotr

Roszczyk, Monika Pokorska, Cezary

Żelazowski tel. 608 41 15/18

Dział Public Relations:

Marzena Daszkiewicz tel. 608 41 02,

Aneta Pacuska tel. 608 41 79

Dział Promocji: Agnieszka

Kamola (Dyrektor) tel. 608 40 66,

Dariusz Koltko tel. 608 42 63

Sponsoring:

Marianna Dąbkowska tel. 608 41 76,

Blanka Muraszew tel. 608 40 88

Dział Kolportażu:

Janusz Śnarski

tel. 608 40 10

Produkcja:

Elżbieta Garmarczyk

tel. 608 41 44

Księgowość:

Janusz Bąk tel. 608 40 30

Druk: RR Donnelley Europe

Kraków, tel. (012) 652 61 00

Zabroniona jest bezumowna

sprzedaż czasopisma po cenie

nizszej od ceny detalicznej ustalonej

przez wydawcę. Sprzedaż numerów

aktualnych i archiwalnych po innej

cenie jest nielegalna i grozi

odpowiedzialnością karną

Prenumerata przez internet

(cały świat): www.ruch.pol.pl



Twój telefon może być wyjątkowy Tak jak ty!



logo operatora

	1656
	1654
	1653
	1650
	1641
	1632
	1630
	1611
	1594
	1670
	1673
	1675

	1677
	1679
	1682
	1683
	1622
	1202
	1201
	1188
	1168
	1167
	1153
	1148

	1146
	1236
	1183
	1263
	1262
	1264
	1269
	1273
	1332
	1337
	1347
	1351

	1366
	1389
	1405
	1425
	1655
	1640
	1651
	1422
	1423
	1409
	1406
	1404

obrazki

	3152
	3151
	3145
	3138
	3071
	3136
	3134
	3076
	3132
	3131
	3129
	3128

	3070
	3064
	3114
	3082
	3100
	3098
	3080
	3092
	3086
	3048
	3039
	3144

dzwonki

5016 Modjo - Lady
5009 Enrique Iglesias - Hero
5012 Brainstorm - Maybe
5141 Mission Impossible
5173 Jennifer Lopez - Play
5211 Hymn ZSRR
5208 Gorzka wódka
5209 Happy Birthday
5226 Kalinka
5134 Gwiazdne wojny
5250 Brainstorm - Waterfall
5240 Him - Join Me
5256 Blondie - Maria
5027 Alize - Moi Lolita
5010 Ich Troje - Zawsze z Tobą
chciałbym być...

5014 Kylie Minogue - Can't Get You
Out Of My Head
5195 Elektryczne Gitary - Co Ty
tutaj robisz
5196 Salt'n'Pepa - Let's Talk
About Sex
5015 Krawczyk/Bregovic - Mój
przyjacielu
5024 Bryan Adams - Everything I Do...
5224 Crash Test Dummies
- Mmm Mmm Mmm Mmm
5183 Myslovitz - Długość
dźwięku samotności
5181 No Angels - Daylight In Your Eye
5185 N. Kidman/R. Williams
- Something Stupid

5231 Michał Żebrowski - Ja nie chcę wiele
5177 Nelly Furtado - Turn Off The Light
5237 Anita Lipnicka - Jestem powietrzem
5180 Kazik & Yugoton - Malczuki
5020 Madonna - La Isla Bonita
5174 Del Shannon - Crime Story
5215 Shreck - I Am A Believer
5184 Jim Henson Band - Muppet Show
5187 Enya - Władca pierścieni
5238 Destiny's Child
- Independent Woman
5257 Madonna - American Pie
5011 Jennifer Lopez - Ain't It Funny
5214 ATC - Around The World
5233 Afroman - Because I Got High
5219 Jenifer Lopez - Let's Get Loud

5236 Britney Spears - Overprotected
5198 Santata - Corazon Espinado
5022 No Doubt - Don't Speak
5023 Obywatel G.C. - Tak, tak
5019 Kazik - 12 groszy
5194 Leonard Cohen - Secret Life
5247 Creed - My Sacrifice
5178 Chumbawamba - Thumb
5176 T.Love - Nie, nie, nie
5189 Anastacia - Paid My Dues
5251 Sade - Lover's Rock
5225 Kaoma - Lambada
5262 Los del Rio - Macarena
5031 Titiyo - Come Along
5192 T.Love - Jazda
5013 Ich Troje - Powiedz

Chcesz otrzymać fantastyczny obrazek, rewelacyjną melodyjkę albo nowe super logo dla Twojego telefonu komórkowego?

Wyślij SMS pod numer **7292** o treści: (np. 1001). Koszt 2 PLN + VAT za SMS. Możesz wysłać logo grupy wpisując G przed numerem loga operatora (np. G 1142). Jeśli chcesz zrobić niespodziankę bliskiej osobie wyślij SMS o treści: kod usługi numer telefonu przyjaciela (np. 1001 50122222). Absolutna nowość to wyszukiwanie dzwonek. Wyślij SMS o treści: kod usługi (np. 1016). Po chwili otrzymasz listę dostępnych dzwonek z kodami. Usługa SMS dostępna dla telefonów NOKIA i Samsung. Aby odsłuchać nasze dzwonki lub zamówić produkty Planety zadzwonić w sieci IDEA i ERA pod numer ***72 992**, w Plusie **700 69 922**. Koszt połączenia 2 PLN + VAT za minutę.

Więcej informacji na nowej stronie www.planetasms.pl – tam znajdziesz bogaty wybór logo, dzwonek i życzeń oraz poznasz możliwości Twojego telefonu.



Planeta SMS

JUŻ W SPRZEDAŻY GRA PANZER ELITE EDYCJA SPECJALNA

za **29,99!**

eXtra Gra w Internecie
www.extragra.com

Najświeższe informacje o projekcie
eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznle zajrzyj

www.cdprojekt.info

Informacje prosto ze źródła

Kartonowe
pudełko,
w którym
po złożeniu
możesz
przechowywać grę

2 płyty CD z grą
PANZER ELITE
EDYCJA
SPECJALNA
po polsku

Oryginalna gra Panzer Elite w polskiej wersji językowej

eXtra
XGra

Numer 2/2002

**PANZER
ELITE**

EDYCJA SPECJALNA

eXtra pakiet zawiera:

Grę Panzer Elite (2 CD)

Plano

Instrukcje do gry

Racjonalizacja zasobów

Magazyn
z ciekawymi
informacjami
o grze

Instrukcja
odslaniająca
tajniki gry

PATRONAT
INTERNETOWY



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29,99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Nasza najnowsza propozycja to Panzer Elite Edycja Specjalna - przyjazny w obsłudze symulator czołgu, w którym możesz wziąć udział w największych bitwach II Wojny Światowej. Ustawiając opcje na początku gry, Panzer Elite może stać się albo prostą strzelanką z czołgiem w roli głównej albo bardzo realistycznym symulatorem działania broni pancerniej. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, oryginalnych gier. Kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

**JUŻ W MAJU W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA WIELKIE HITY
A W NIEJ GRA PRZYGODOWA ATLANTIS II NA 4 PŁYTACH CD!**

DOBRA CENA
26,99
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
PL
CD PROJEKT

4 CD



Atlantis II

© Cryo Interactive

**JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU
ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM**